



בחגים קונים מתנות ומשחקים
מדור מורחב למשחקי העונה וטיפים מכל הסוגים

בחגים אוכלים המון ומברכים על המזון
צחי בוקששטר בודק תוכנות בישול
טל ואבנר אוכלים ברשת.
וכולם מבקרים בבתי-קפה אינטרנט



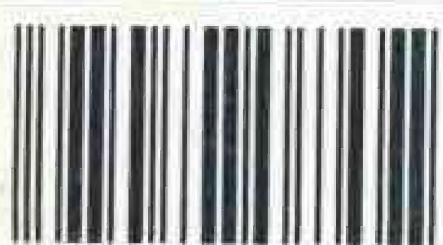
812



345



כל בדיחות ביל-גייטס
לוגו - תוכנות בקצב הצב
מי הרג את הדיסקט?



01105445

אבאמא, אני לא שווה שקל* ביום?

1. **מני שנה ל"כולנו"**. עיתון הילדים הגדול בישראל, איתודם ההיסטורי של ידבר לילדים, "משמר לילדים" ו"הארץ שלנו". 52 גליונות בשנה, בהנחה רצינית!

2. **רולדבליידס** מדליקים שיהיו רק שלי!

3. **יומן שנה של מיכל ינאי** (מוגבל ל-500 הראשונים)

4. **מני שנה ל"ניצני מדע"** העיתון המדעי לצעירים של המוזיאון הלאומי למדע

5. **כרטיס חבר** ב"מועדון החברים של כולנו"

שקל אחד ביום, אבא, ואחה

מצליח לגרד אחי מהטלוויזיה.

שקל אחד ביום, אמא,

וחדאי מה אני מקבל:



*או למען הדיוק - 1.08 שקלים
**אספקה תוך 60 יום, המבצע עד גמר המלאי
***הרולדבליידס במידות 39-35 בלבד

לכתוב: **כ.פ. עיתונות ותקשורת בע"מ** דרך בן-צבי 84, תל-אביב / 68104
כן, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לשבועון "כולנו"
לשנה שלמה (52 שבועות) במחיר מבצע של 396 שקלים
(במקום 468 מחיר מנוי רגיל) בשישה תשלומים שווים של 66
ש"ח כל אחד כולל דמי משלוח עד הבית.
שם מלא: _____ ת. לידה: _____
כתובת: _____
טלפון: _____ מיקוד: _____

אני מעדיף לשלם באופן הבא:
☐ 6 המחאות על סך 66 שקלים לפקודת כ.פ. עיתונות ותקשורת בע"מ
☐ אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלי:
סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ ויזה ☐ ישראלכרטיס ☐ דינרס
מספר הכרטיס: _____

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
הכרטיס בתוקף עד: _____ תעודת זהות: _____
שם וכתובת של בעל הכרטיס: _____
אני מעדיף לקבל כשי: ☐ רולדבליידס במידה: _____
☐ שיעון מעורר מקרקר ומדבר ☐ כדורגל

כולנו

עיתון הילדים הגדול בישראל

להזמנות בכרטיסי אשראי
03-5180870/4

לנוער שרוצה לדעת יותר

נוער
שוחר
מדע



נוער שוחר מדע מתרשט ב- Internet

בשנת הלימודים תשנ"ו יתקיימו חוגים בנושאי

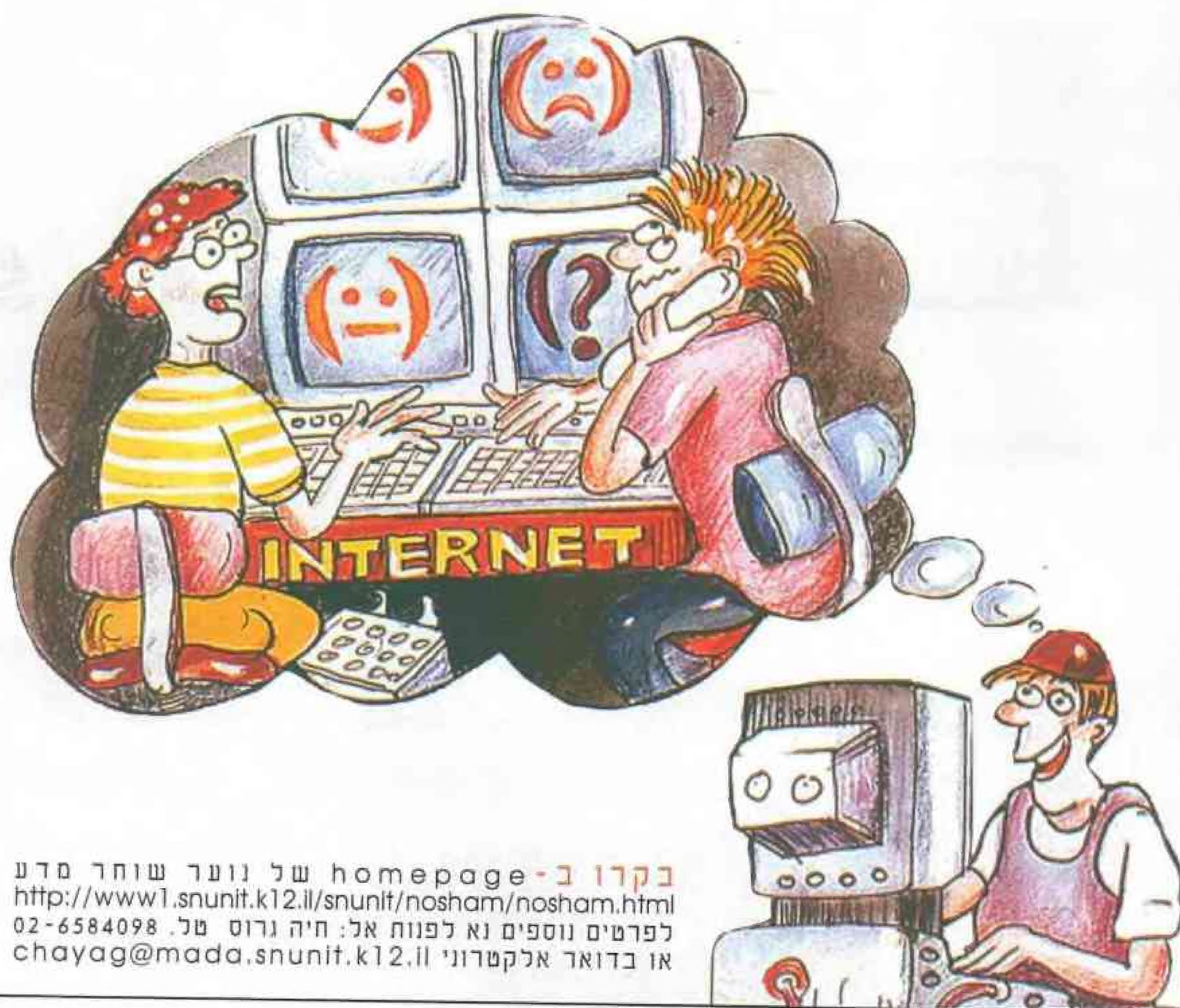
מדע וטכנולוגיה באמצעות רשת ה- Internet



דרך מערכת המידע סנונית

החוגים מיועדים לתלמידי חטיבת הביניים ותיכון

מכל רחבי הארץ ומחו"ל



בקרוב - homepage של נוער שוחר מדע
<http://www1.snunit.k12.il/snunit/nosham/nosham.html>
לפרטים נוספים נא לפנות אל: חיה גרוס טל. 02-6584098
או בדואר אלקטרוני chayag@mada.snunit.k12.il

עפ"ן

ההקיד
עמוד 6
fe נאורה

ההקיד
עמוד 7
fe נאורה

חידושים
עמודים 8-9
והשחקים שבדרך

סיפורים מהחיים
על הנ"אנק
עמוד 10

בתי-קפה אינטרנט-
עם סוכר, בלי הל
עמוד 11

leaf עם החסה
עמודים 12-13

אוכל לעניים-
עמודים 14-15
יורק לא מי שלמאכל אורגני בל

כל בריחות ביל-גייטס
עמודים 16-17
3/אקים על אונג 95

מזון ברשת
עמודים 18-19

שומרי מסך
עמודים 20-21

משחקים
עמודים 22-28
פיצה טיקון, איגור מאיל ועוד...



בגיליון הבא:

עורכת: נאורה שם

עיצוב ממוחשב: משה אלחנתי
עיצוב מלל והכנה לדפוס: לילך גול
עריכה לשונית: דפנה שמיר
סגן עורך טכנולוגי: נמרוד קרת
סיסאופ זומביט און'ליין: דוד מאואס
עיצוב תוכן: אדם כהן
משתתפים קבועים: חוס ברגר, ערן סיין, משה פרסטר, מייק רוזן, טל נוטמן, עידו אמין, טל פרץ, לואת גלר, אייל מושקוביץ, נרי מרדמן, רן כוכבי, יניב קסנר, גיא לנץ, דם מרדס, אמיר אבירי, דורון מרדמן, אבי פישמן

מו"ל: כ.פ. עתונות ותקשורת בע"מ
עורך אחראי: אורן ציכלין
מנכ"ל: אורלי עטייה-רוזנבך
סמנכ"ל: שירי אבישאל
מזכירת מערכת: לימור מור
מחלקת מודעות: ☎ 03-5180871
מחלקת מנויים: טלי נגראה, נורית סייד
☎ 03-5180870/4
כתובת המערכת: דרך בני צבי 84, תל-אביב 68104
☎ 03-5180820 (רב קוי)
☎ 03-6820401
הפרדות ולוחות: ח.ש. חלמי בע"מ
הדפסה: צ.צ. הסקות והדפסות בע"מ
מריכיה: "צבי ובניו"
הפצה: בר ☎ 03-6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות
ואינה מחזירה כתבי יד

מחיר: 10 שקלים

022-3733 (77)

עיצוב - תוכנות, תפישות עולם, טכנולוגיות מתקדמות
מפוטו-שופ לתלת-מימד, מפריהנד לליאונרדו
השפעות על עולם הפירסום, ארכיטקטורה, תעשיית המשחקים ועוד...
מתנה לקוראי זומביט - תוכנות עיצוב מדליקות!

קומיקס הגביש
אפילוג לסיפור בהמשכים
עמודים 29-32



משחקים
דון אולטימטיבי, הלסינג בחיתולים ועוד...
עמודים 33-37



בקצרה
מערכות דעים מחיש
עמודים 38-39

שבוע למשחקים
עמודים 40-41



איורים ואקונומיקאים
עמוד 42



D&D
משחקי תפקידים
אבסלים, אבליס ומתנקשים
עמודים 44-47

סיליקון טעים מאוד
אולפן וירטואלי
עמודים 48-49



מבט
גיבור-בלוז, זיכרון גולי
עמודים 50-53

מוזיקה וטלוויזיה
עמודים 54-55



פינה מאכזרית
לא גיבור אכזרי/איכסר
עמוד 56

סיון
אסטרטגיה להיגיון גלגלי
עמוד 57

אנשי ביקורת על כתבות בעיתון
עמוד 58

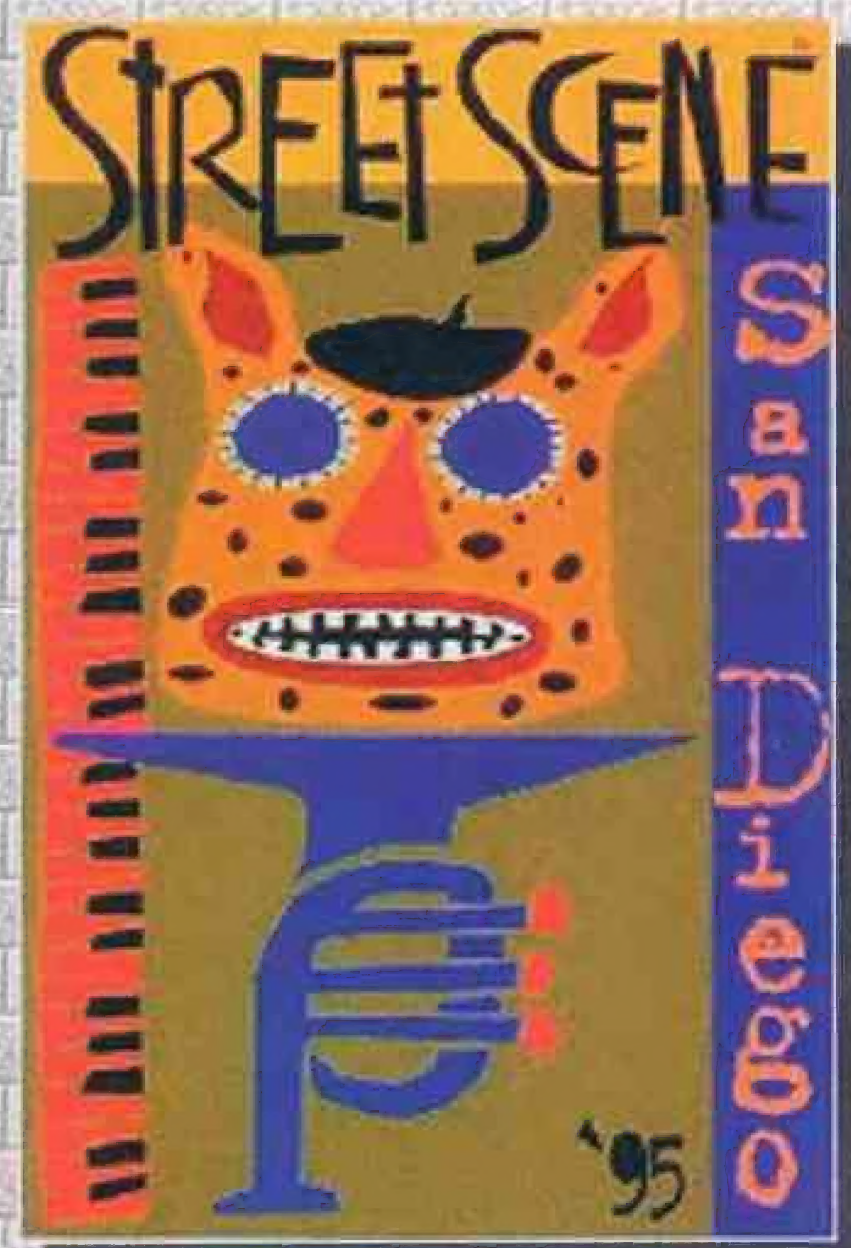
הקיר של נאורה

המחברים את המציאות הפיזית למציאות האלקטרונית (עמ' 11), גם פסטיבלים כמו זה הנראה בתמונה, שכותרתו "התרשויות רחוב" אך עיקר עיסוקו בפולקלור של אוכל, תרבות הבישול האמריקאית (מקסיקני, קריאולי ועוד...) והוראות לבניית מתקנים ביתיים להפקת בירה תוצרת-בית...

בחגים גם **משחקים** הרבה, וקונים **מתנות** לכולם. לכן מוסף המשחקים מורחב וטיפים לכל מי שרוצה לסיים את המשחקים לפני שחוזרים ללימודים במלוא המרץ (עמ' 41-22).

בתיאבון וגמר חתימה טובה

(אורה)



החגיגה מתחילה מה**בטן** והטכנולוגיה מתחילה **במטבח** - זה מה שניסיתי לומר לחברי המערכת כאשר הם הרימו גבה למשמע נושא הגיליון - **מזון**. בחגים **אוכלים** המון, גם **מבשלים**, גם מברכים על פירות העונה, וכמו שהטכנולוגיה חדרה לכל תחומי החיים והתרבות שלנו, כך היא באה לידי ביטוי גם בתחום הזה.

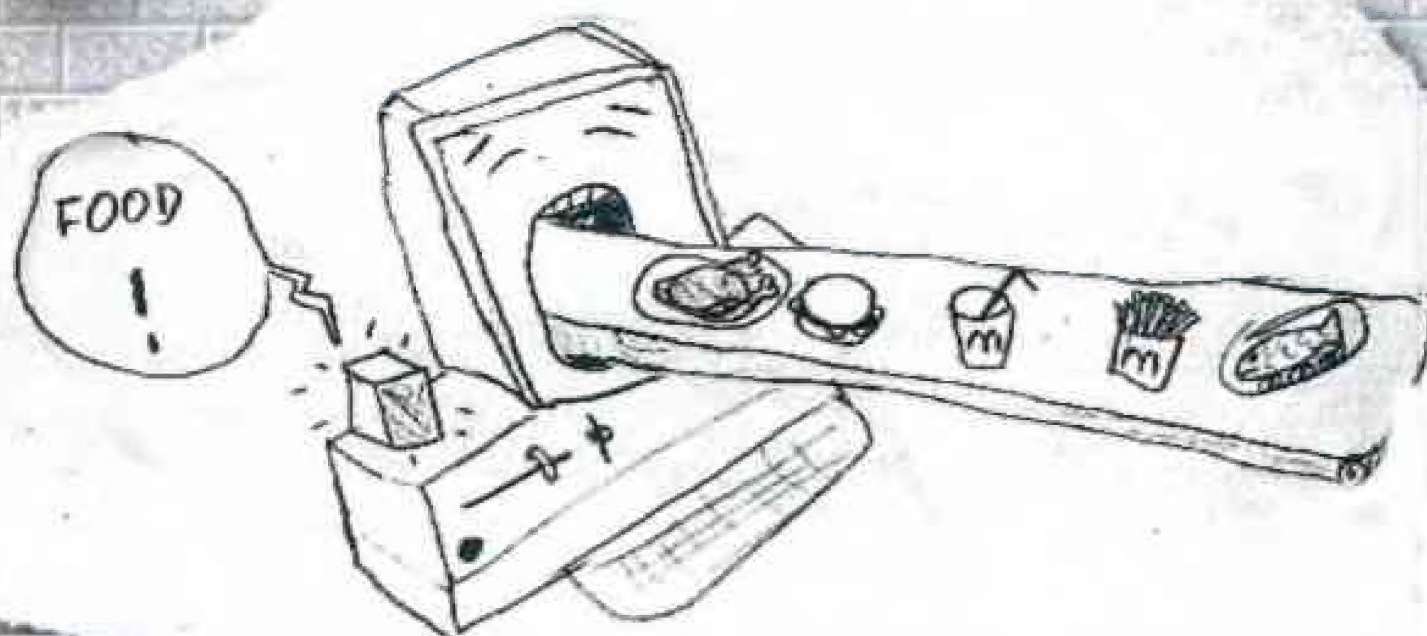
כאשר יישמו לראשונה את טכנולוגיית הוירטואל-ריאליטי, זה היה בתכנון **מטבחים** של חברה יפנית שאיפשרה לעקרות הבית לטייל בתוך המטבח המתוכנן ולעצב אותו כרצונן (הרי שם הם מבלות כל-כך הרבה זמן מחייהן...).

כאשר יישמו לראשונה את טכנולוגיית ה-FUZZY LOGIC, זה היה בתנורי **מיקרווויב**. שימו תפוחי אדמה, לזניה או בשר במיקרו, ליחצו על כפתור - והוא יבשל לכם את התבשיל בדייקנות וברגש, כמעט ואולי יותר מטבח מקצועי. התנורים ש"למדו" פזי-לוג'יק יודעים להבחין לבד במידת התחממות, מידת לחות וכו' ואינם תלויים בהוראה שרירותית שניתנה לפני תחילת הבישול. חברות מצושיטה וסניו מוכרות כלי בישול לאורז שתוכננו בטכנולוגיית הפזי-לוג'יק. אלו מאפשרים לשים את אותה הכמות של מים ולתת למכשיר להחליט על שיטת האידוי על-פי התבשיל המוזמן - האם זה **סושי** או אורז רך?

ואכן, מצאנו בחנויות המחשבים הרבה תוכנות לבישול (עמ' 12-13), ואפילו משחקים העוסקים בכך (עמ' 24). באינטרנט, הנמשלת בעינינו לעיר (אמנם וירטואלית), מצאנו אינסוף מצביעים ומדריכים לבישול, קניות, מסעדות וחוויות קולינריות מכל הסוגים (עמ' 18-19), גם בתי-קפה

הפקיד שליכם

זוג ביט העיוות של המידע



שי לניר מכפר אביב מכיר מחשבים מספקי מזון...

שוק גיוק

● עידן אגוזי מוכר
משחקי סי.די.רום -
04-9924793
● דרוש
LC 475 במצב טוב.
03-5227782, עדי.

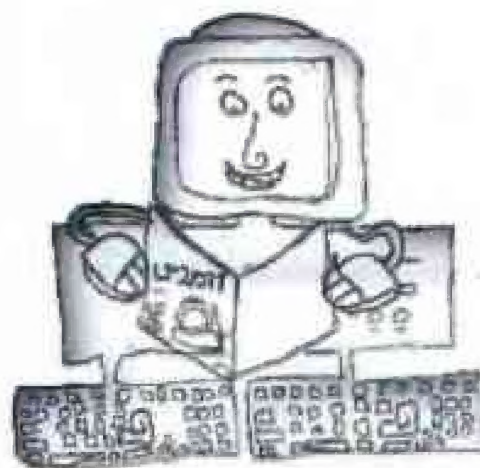
● לביא רע מכרכור
מבקש לדעת איך
מנצחים בתחרות
היריקות ב-
?BOOTY ISLAND
האם מישהו
מהקוראים יכול לעזור
לו?

● דוד אברמוב מזהיר את כולנו:
תוכנה שמטרתה לקלקל את הדיסק
הקשיח (בשלב שעושים לה INSTALL)
מסתובבת לה בבי.בי.אסים ומאיימת על
כל המתפתה לה. שמה "3DIE HARD"
וכדאי לכולכם להיזהר ממנה!

קראו זומביט!
זה יהפוך אתכם למוטציות
אבל זה שווה את זה!

עמית ברט ממחיש לכולנו מה עתידנו לשנה הבאה:

אחרי



לפני



● מתן בורשטיין מכפר סבא התלונן שעמוד הפתרון המלא הוא הפוך ושאל יותר חידות. המערכת: העמוד הפוך כדי לא לקלקל למי שרוצה לפתור לבד. חידות יש עדיין והן מפוזרות במדורים (לדוגמא: עמ' 51), ובכל מקרה, אנו מתכננים בקרוב חידונים והגרלות בשפע.

● לאורי ברוק מחיפה שהעיר לנו בענייני סטר-טרק. תשובה מפורטת בדרכה אליך, ותופיע גם פה.

● לגיל ברקובסקי שהציע שקוראים ידרגו משחקים - בבקשה! אתה מוזמן להיות הראשון.

● תודה לכל הקוראים ששלחו לנו ברכות מזל-טוב (במיוחד לאריז בנאיש מאשדוד, על המחמאות שגרמו לנו להסמיק). אנחנו חוגגים בחודש הבא!

● לקוראים שהתלוננו על ירידה בכמות כתבות המשחקים (עומר ברק, עומר ברט ועוד...)

● המערכת: היה יובש בשוק, כנראה מפני שחברות המשחקים המתינו לבוא קריסטמס. כבר מגיליון זה אנו חוזרים ומרחיבים את מדורי המשחקים.

● לאבא של רועי, המהנדס בוירסקי המערכת קיבלה את הערותיך לגבי תוכן העיתון וסגנון העריכה הלשונית. ראה תשובתנו הקודמת לגבי דלות המשחקים בזמן האחרון. כמו כן, איננו חושבים שכתבות בנושא דת וטכנולוגיה נחשבות כדלות, אלא מאמינים שהעשרה בנושאי תרבות וטכנולוגיה חשובה ומעניינת לא פחות ממשחקים. לגבי הסגנון הלשוני של העיתון, כך הסברנו בגיליון "מלים", נכון בעינינו לעשות שימוש בשפה מדוברת. זו דרכינו.

על חידושים

חידושים וחדשות והכרזות והמצאות

❖ **אינטל** הודיעה כבר על המעבד הבא שיוכרז בשנה הקרובה - "פנטיום-פרו פרוססור" בעל 5.5 מיליון טרנזיסטורים וביצועים גבוהים ביותר.

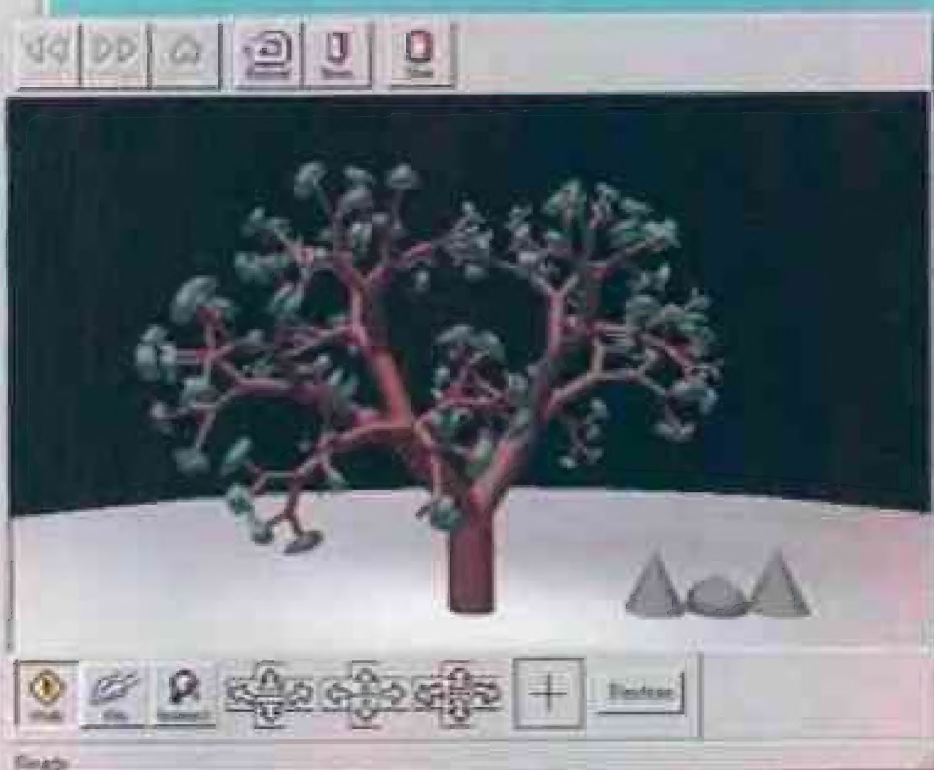
❖ **קורסים** לסביבת הפיתוח "דלפי" (ראו כתבה בגיליון קודם) - בחברת **ברק-אביטל**

❖ **קורסים** בנושא חלונות 95 - בחברת **ג'ון ברייס**

❖ **בקרוב**, סרט מדע בדיוני המציג את חברת LAND ROVER כחברת המכוניות היחידה במאה ה-22 (חלומו של כל יצרן...), בזכות ה"חזון" הטכנולוגי הגלום בתוכנת COMPUTERVISION.

❖ **בורלנד** הכריזה על CodeGuard ל-C++ - כלי חדש העוזר למפתחי תוכנה לגלות ולתקן במהירות באגים (חלומו של כל מתכנת...)

❖ **ארכיון** התמונות של לישכת העיתונות הממשלתית עובר בימים אלה לפורמט דיגיטלי במחשבי **מקינטוש** ובטכנולוגיית פוטו-סי.די - חצי מיליון תמונות מתחילת המאה ועד ימינו.



❖ **VRML** התחיל בתור פורום בחסות עיתון WIRED לגיבוש סטנדרט מציאות מדומה לרשת. עתה הוא כבר איננו רק ניסיוני/אקדמאי. תוכנות ועולמות ראשונים מתחילים לבצבץ, עיקר הפעילות מתבצעת עדיין על מחשבי SGI אבל כבר מדובר על הכרזות של תוכנות ל-PC, כמו למשל WORLD-VIEW בתמונה עץ מהאתר הפרקטלי של חיל-האוויר האמריקאי, ולמעוניינים במידע נוסף מומלץ להציץ באתר ישראלי <http://www.artificia.com>

לעשות הכל ברימוט'קונטרול...

עכבר תלת-מימדי

העכבר התלת-מימדי "הינשוף" מביא מימד חדש למשתמשי מחשב ובעיקר לאלו שחושבים על תלת-מימד. המוצר החדשני הוא בצורת טבעת שמתלבשת על האצבע עם שני כפתורי עכבר. הטבעת משדרת את מיקומה בחלל אל יחידת הקלט המחוברת ל-SERIAL PORT בדיוק כמו חיבור עכבר רגיל למחשב. פעולת ה-POINTING DEVICES היא מהממת ובעצם רצוי לנסות את העכבר כדי לחוות את החוויה. תנועות האצבע עם הטבעת מתורגמות ע"י המחשב לתנועות הסמן על המסך ומאפשרת תנועה בשלושת הצירים X,Y,Z. (או בשניים - תלוי באפליקציה).

DRIVE'WIN 95 עבור ינשוף הוא אחד הפיתוחים האחרונים של פגסוס ששומרת על תאימות בעכבר ל-WIN ו-DOS. עשרות מפתחי משחקים עובדים עם העכבר על פיתוח הדור הבא של משחקיהם ובקרוב משחקים נוספים בתלת מימד יצטרפו לרשימת המשחקים שכבר נתמכים כיום על-ידו: DARK FORCES, DOOM וכו'.

העכבר התלת מימדי מופץ בארץ ע"י אדמיטק בע"מ מכפר סבא וגמכר ברשת סופר-אופיס ובחנויות נוספות.



ומשחקים שבדרך

כוח המשיכה גובר על כל יתר הכוחות שבעולם, יש למה לצפות...

המשחק שהולך להפיל את הדום



כן!! הוא בדרך... QUAKE, המשחק של ID SOFTWARE, שהולך לקרוע את DOOM. לכל המטורפים שמשפשפים את ידיהם בהנאה לנוכח העובדה שיש משחק כאסח חדש, תקשיבו: ב־QUAKE ישולבו פוליגונים בכל חלקי הגוף. הכוונה היא שאם יורים לאוייב בחלק העליון (ביד למשל), היד או הכתף יעופו!!! אתם יכולים לפוצץ איברים!!! לכל יצור יש סוגים שונים ומשונים של מיתות, כלומר אף יצור לא מת פעמיים רצופות באותה דרך. הגראפיקה (ראו תמונות) היא מדהימה! הקירות נראים כל־כך אמיתיים שבא לי לבכות. אההה אהה ואואהה... סתם. עוד דבר גדול ב־QUAKE הוא שאפשר להרים את הראש, להסתכל 360 מעלות ולפוצץ כל יצור, בכל חור. היצורים ב־QUAKE נופלים מגובה (ויש קומות!!) וגם אתם!

הרבה אקשן, הנחיריים מתרחבים בהתרגשות והחושים מתחדדים...

האפס המוחלט



משחק חדש מחברת DOMARK SOFTWARE בשם ABSOLUTE ZERO יגיע בקרוב למדפי החנויות. המשחק הוא סימולטור חלל תלת־מימדי המשלב חלליות, אופנועי־חלל והרבה הרבה אקשן. אנשי החברה שומרים את תכנון המשחק בסוד ומשחררים מידע קט מדי פעם. כל שיודעים כעת הוא ש־AZ יהיה מבין המשחקים הראשונים (אם לא הראשון) שידגים 'מציאות מדומה' על מחשב ה־PC הבייתי ושהוא יגיע על CD. אז לכל בעלי ה־CD-ROM... תתכוננו!

כדאי, רצוי וחובה לחכות ווווווווווו!

לב האפילה (בקרוּב)



את חברת VIRGIN לא ראינו כבר זמן רב, ובכן, הסיבה לכך היא שאנשיה עובדים כעת קשה מאד על משחק מטריף ביותר שישנה את פני משחקי המחשב. HEART OF DARKNESS שמו. אתם משחקים את אנדי, נער צעיר שסובל מסיוטים חוזרים ונשנים. יום אחד, חברו וכלבו הטוב ביותר, וויסקי, נעלם בזמן ליקוי חמה. אנדי מחליט להצילו ולצעוד אל לב האפילה בכדי להתמודד עם כל סיוטיו. המשחק הינו ARCADE סטייל 'EARTH WORM JIM' וגם כאן אתם קופצים, יורים, שוחים, מטפסים וזוחלים ועוד. המשחק נעשה ב־3D STUDIO ויש כ־1,500 פריימים רק לדמות הראשית! וזה רק מצד אחד!! בקיצור מדובר במשחק פעולה מדהים ל־PC CD-ROM שיכבוש את השנה ההולכת ומסתיימת.

כמו זבל אורגני

במסגרת גיליון האובל בוחר ערן פיין לקונן על הג'אנק שאנחנו מייצרים. לייבוב על הג'אנקיזם האלקטרוני שמצטבר אצלו ולהסליק בפיות העיצה הקטנה על "גופר". מקום מרגש ביותר באינטרנט

אני לא... אני כותב דברים חשובים... אאאההבהבהב... ועוד. התופעה מחריפה ככל שאתה עולה גבוה יותר בסולם הממוחשב. הבון טון היום הוא רשתות המחשבים. מי שמסתובב לו קצת ברשתות, מודע ומסכים כמובן לכמות הפרסומות הגדלה והולכת, וזה לגיטימי כמובן. אבל מה עושים אל מול כמות הדואר האימתנית שמתחילה לזרום אל תיבת הדואר שלך?

החל משבעת העותקים שנשלחו אלי על-ידי הספק שלי (NETVISION), שעושים עבודה מצוינת, אבל שבעה עותקים זו הגומה, דרך כמה טעויות קטנות של הרשמה לקבוצות דיון של אנשים שמקלידים יותר מאשר נושמים, ונקנח בכמות הקישורים חסרי הטעם והמייבשים שנמצאים בקצה הרחוק של הוויכוחים מעוצבים היטב.

אז לפני שמישהו קופץ לי על עורק הצוואר, אני מצהיר בשבועה שאני כמו כל ילד גדול יודע לבחור לעצמי מה אני רוצה ועל מה אני מוותר! אבל אני חושש שכמו שמתחילה להיווצר בעיה אמיתית כיצד להיפטר מזבל אורגני, נוצרת לה בעיה דומה עם צורת הטיפול בזבל וירטואלי תוכנית! ואם אני תופס את המתכנת ששיסה את השרוור שלו ב־CONFIG.SYS שלי, אני עוקר לו את הלב! באחריות!

פיות העיצה הקטנה

כמו ילד בן חמש שקיבל את הרכבת החשמלית הראשונה בחייו ומתחיל לשחק איתה ובעיקר נהנה לראות את פניה של אחותו הקטנה מונחות על הפסים בעוד הקטר דוהר לכיוונה, כך גם אני אספר לכם קלות קלות וטיפין טיפין על השמחה הגדולה שנכנסה לחיי האינטרנט.

הפעם אני רוצה לספר לכם על המקום המרגש והמרתק שנקרא "גופר". להבדיל מדפי ה־WWW שהם גראפיים, צבעוניים, מלאי הפתעות הייפר טקסט ומחביאים בתוכם ים של סאונדים, תמונות וסרטונים – הגופר הינו טקסטואלי לחלוטין, חסר חן חיצוני, מנג'ס קלות להבנה וקריאה, אבל מלא סוד וקסם.

הגופר מקשר בתוכו מאגרי מידע מכל רחבי העולם, עצומים, ענקיים ובעיקר טקסטואליים. עד לפני שנתיים היה הגופר מה שקרוי "האינטרנט האורגני". שמורים אצלי רשימת כל עובדי המטרו האמריקני לצד מאגרי פילוסופיה נדירים שנמצאו באוניברסיטת "קולון".

ואיך מוצאים את שכיות החמדה האסקיות הללו? באמצעות מנוע ה־"VERONICA", מנוע החיפוש החזק של הגופר־ספייס.

חפשו את ורניקה הכוסית במסגרת "GOPHER SERVERS IN THE WORLD", ושם פשוט כיתבו את הנושא אותו אתם מחפשים והופס, אתם כבר שם! שוטטות נעימה! ■

לפני שנפצח בשיחה על הנושא שלשמו התכנסנו כאן היום, הייתי רוצה להשמיע שלוש פעמים כיפאק לעיתונאי שהצליח באמצעות תחקיר קפדני, חוסר פחד מפני מערכות גדולות ורצון עז לספר לציבור קצת אמיתות, לחשוף מה שבעיני הינו שערורייה עצומה. אני מדבר על רונאל פישר ושערוריית החלב העמיד של תנובה. רק כדי לקשר בין הגילוי של מר פישר ועיתון המחשבים הזה, אני אצא מנקודת הנחה שפישר כתב את התחקיר על מחשב. בסדר? מרוצים? יש קשר עמוק עכשיו? אז שלוש פעמים כיפאק למי הצליח למנוע מאיתנו לשותות חלב שמתווסף אליו חומר שאחת מהאפליקציות שלו היא איטום חלונות! ועל כך נסיף ונלהג ש"אין בוכים על סיליקון שנשפך!"

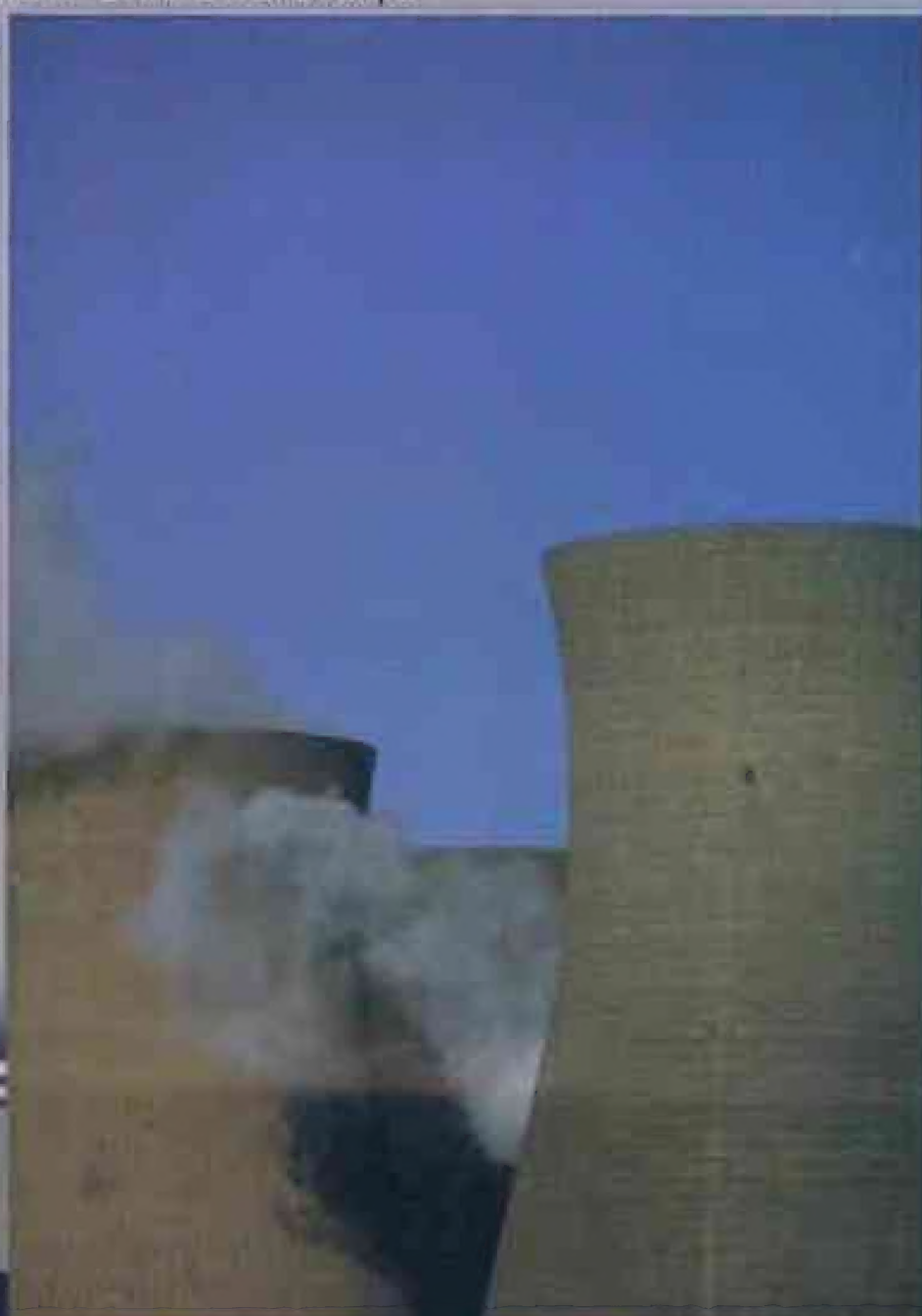
ועכשיו הזמן לנסח טיוטת חוזה קצרצרה ביננו: הואיל ונטייתו החברתיות המוזרות של כתב מדור הינן לנסות למצוא את הזווית השונה והחריגה בכל דבר שמועלה לפניו, והואיל ובמסגרת היות כתב מדור זה גרגרן מזון ידוע שחושב שאוכל זה אוכל ומחשבים זה מחשבים ודיר באלק אם אתה שופך לי פפסי על המקלדת!

והואיל ונושא גיליון זה של זומביט הינו מזון וכל המשתמע מכך, יעסוק מדור זה בפן מקסים וייחודי של המזון, סופה הבלתי מוכרז של שרשרת התזונה – הזבלו הג'אנק! הזיבורית! הבררה!

אחד מסימניה המובהקים והברורים של חברה תעשייתית במצב טוב (יד ראשונה) הינו כמות ואיכות הזבל אותו היא מייצרת. ואני לא צוחק בעניין הזה. כדי לנתח מצב סוציאקונומי של אזור מסוים, עיר מסוימת או קהילה גדולה יותר, אתה יכול פשוט לגשת למאגר הזבל של האזור ולהתחיל לבדוק אילו שיירי מזון, ביגוד ומוצרים שונים הושלכו לפח האשפה. תגלו לתדהמתכם שאזורים "עשירים" יותר מייצרים יותר זבל ומחומרים איכותיים יותר!

עולם המחשבים והעולמות הווירטואליים שהוא הביא איתו, נכנסים בקלות להגדרה של "חברה צרכנית מתפתחת בעלת רקע סוצי־אקונומי גבוה", וכתוצאה מכך מייצרת תרבות המחשבים כמויות זבל אימתניות.

כמובן שתרבות זו גם מייצרת הרבה "מזון", זאת אומרת מידע משובח, משחקים מצוינים, תוכנות נהדרות וכו'... אבל במקביל נוצרת תרבות הזבל: הדואר המיותר, באשר הוא אלקטרוני או נייר, תוכנות הזבל שאורבות לך בכל פינה רק כדי שתתקין אותן להארדי־דיסק ותסבול רק מלהפעיל אותן, שעשועי התוכנה והחומרה שמדליקים רק את יוצריהן וקרובי משפחתם העיוורים, עיתונות המחשבים להגננית (תעזבו אותי...)





בתי - קפה אינטרנט מציאותי וגם וירטואלי

שני סוכר, בלי קל

ופה קורה בארץ? "קפה ביאנלה"

ברחוב בעלי מלאכה מספר 9 (אוף שינקין) שוכן לו כבר זמן מה בית קפה אמנותי בהנהלתם של דורון ואיציק. שם, בחדר האחורי, מתקיימים ערבי שירה ותערוכות ציורים מזדמנות. שם בחדר האחורי הקימה חברת "שני טכנולוגיות", ספקית אינטרנט (וספקית שירותי זומביט אוןליין), קשר ישיר אל שרת האינטרנט בבעלותה. חמישה מחשבים, מקינטושים ו-PC, ממוקמים על שולחנות הקפה ומאפשרים חיבור לאינטרנט, עם הדרכה מלאה, תמורת 8 ש"ח לחצי שעה. אפשר גם לפתוח דרכם תיבת דואר אלקטרוני (למי שזהו לו הבסיס היחיד לגישה לאינטרנט) תמורת 15 ש"ח ועם בונוס של כוס קפה חינם.

לביאנלה יש גם מספר דפים יפהיים ומקוריים ב-WEB (בעיצובם של משה אלחנתי ונמרוד קרת) המספקים מידע על בית הקפה, תפריטים נבחרים ופרטי התוכנית האמנותית של החודש. אפשר וכדאי לדפדף בהם, כתובת ה-HOME PAGE: <http://shani.net/Bianale>

"קפה אינטרנט"

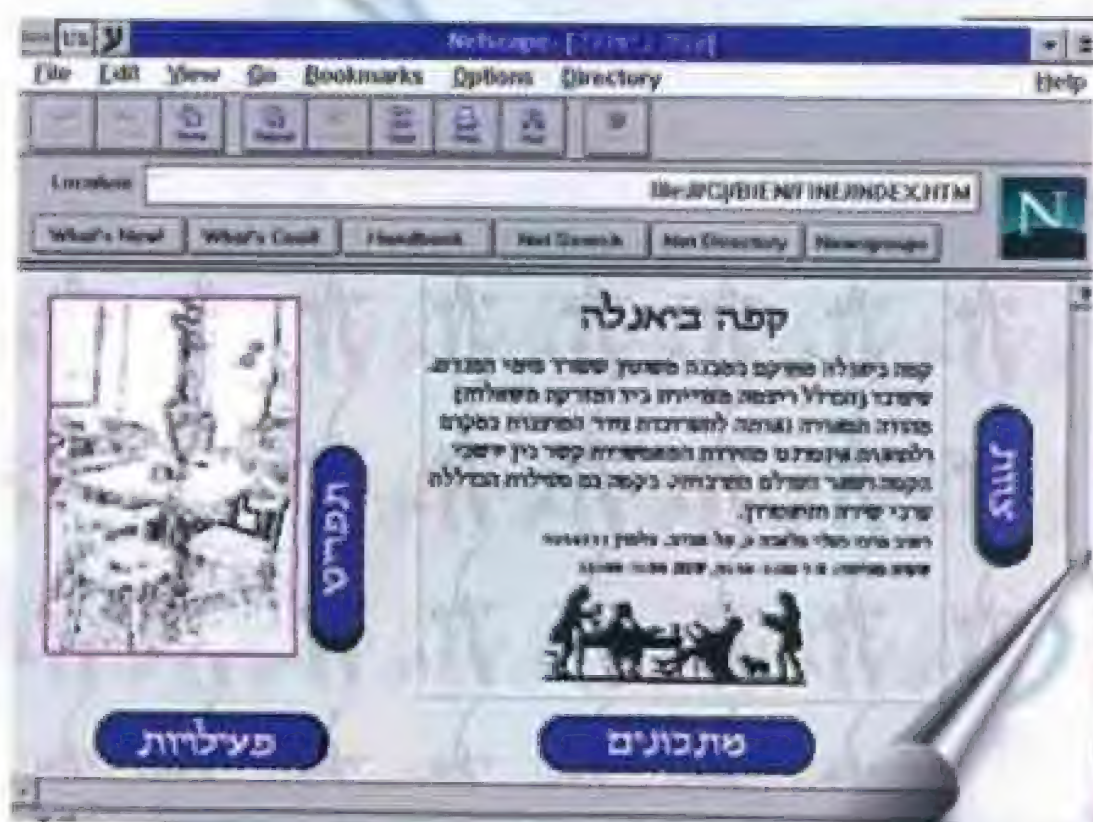
ברחוב הארבעה מספר 18 נפתח השבוע בית-קפה חדש בהנהלתו של רותם מרשת מסעדות TI-BARS. שמו בישראל "אינטרנט קפה" והוא מתהדר בהגדרה "בית קפה האינטראקטיבי הראשון בישראל". מקום מרווח, שולחנות בהירים וגדולים, 5 מחשבי PC ו-16 קווי טלפון המחברים את היושבים בבית (שיתקשרו לטלפון מספר 03-5619252) והיושבים בבית-הקפה בתוכנת קשקשת - MULTI-CHAT של אקסלינט. החיבור מבית ומחוץ - כולו חינם. בעתיד, כשייפתחו סניפים נוספים של אותה רשת בהרצליה, חיפה וירושלים, יצטרפו גם יושביהם לאותו "מרחב קשקשת" (בדומה לרשת SF-NET).

הרעיון חביב וכך גם האווירה, ונדמה שרותם צודק שזו הדרך לקרב את האדם מהרחוב אל העולם הקיברנטי ולספק לו תענוגות בילוי נוספים למפגש המסורתי של בית הקפה. טענתנו היחידה היא לגבי השם המטעה, מדוע אין חיבור לאינטרנט כמו שכתוב בשלט? על כך עונים סער (מנכ"ל אקסלינט) ורותם, ומבטיחים חיבור לאינטרנט תוך חודש. אנחנו נמשיך לבקר שם ולדווח על ההתפתחויות.

הרעיון של שילוב בין בתי קפה לתקשורת אלקטרונית אינו חדש. הראשונים שקמו ותיפקדו בעיקר כניסיון חברתי/פוליטי בתי הקפה של רשת ECI (ELECTRONIC CAFFEE INTERNATIONAL) בלוס-אנג'לס, לונדון, ברלין ועוד... שני בתי הקפה הראשונים שנפתחו בקליפורניה, אכן הוכיחו את עצמם ביצירת הידברות בין שכונה היספנית לשכונת שחורים אשר היו שרויות במלחמת כנופיות לאורך זמן, ונזקקו לחיבור וידיאו שיגשר על חוסר האפשרות של גישה פיזית בין השכונות. הניסוי קצר הצלחה מרובה ופעולות אמנותיות/תרבותיות המשיכו את המסורת, כאשר בתי קפה אלו נהיו למקום עליה לרגל לאמנים, ציירים, מוזיקאים שרצו לשדר את יצירותיהם בזמן אמיתי.

תקשורת מחשבים (הזולה בהרבה מחיבור וידיאו) נכנסה לתמונה עם הקמת רשת בתי קפה בשם SF-NET בסן-פרנסיסקו. השולחנות בבתי קפה אלו הכילו מסופי מלל (מוטבעים בגוף השולחן) ואיפשרו שיחה בין יושבי בתי הקפה השונים המחוברים לרשת זו.

הפיכת רשת האינטרנט לזמינה יותר לפני כשנתיים הולידה גל חדש של בתי קפה אלקטרוניים. ראשית, זמינות התקשורת איפשרה לבעלי בית קפה שאינם חדשנים טכנולוגיים או חדורי אמונה פוליטית ואמנותית להצטרף בעלות זניחה לחגיגה (שריל ודייב, מייסדי רשת ECI, התמרמרו על כך שנפתח קפה האינטרנט הראשון באנגליה). שנית, מרכז העניין הפך להיות הרשת עצמה. הנכס האמיתי של בתי הקפה - אנשים שונים ומשונים - כמעט שאינו זוכה לביטוי. בכל מקרה, מסתבר שיש מקום לשירותי אינטרנט במקומות ציבוריים, אם עבור אלה שאין להם מחשב בבית, או מנוי, אם עבור עובדי אורח שרוצים לעיין בתיבת הדואר שלהם, וגם עבור אלה שיש להם את זה בבית אבל מעוניינים לצאת קצת אל העולם החיצון (מה יש, אחרי עידן הוידאו לא נשאר מקום לבתי קולנוע?)



בישול מול המסך בישול מול

ארומה צרפתית - צחי בוקששתר בודק

איך בודקים ספר בישול טוב במטבח של עקרת בית טובה? המומחים סופרים את כתמי השמן. עכשיו נשאלת השאלה, אם באמת הפנטזיות שלי זקוק לכתמי שמן ורסק עגבניות. בכלל, מי צריך מחשבים במטבח בבית (שהרי במטבח מקצועי רציני כבר אי אפשר להפוך חביתה בלעדיהם)? הגלמים האלה לא יודעים כלום על רוטב טוב, וגם לבשל אותם קשה, כבר למדנו לאחרונה שהסיליקון מזיק לעיכול...

עד מאד של פיליפ בולקיה. המסכים נראים חמודים עד מאוד, עם איזשהו "שיק" צרפתי קלאסי והתנהגות מאד ידידותית לסביבה ולמשתמש. נראה מייד, גם במסך כמו באופן השימוש במרכיביו, שדאגו לא להפחיד את הבשלנים בסביבה מחשבתית מדי פן ייבחנו ויפול להם הסופלה.

אותם משתמשים יכולים להיבהל יותר מהפתעות רעות בזמן ההתקנה. מספר טלפון של שירות תמיכה התגלה כיעיל למי שעובר את מבוכי המענה הקולי. אלא שעדיין מגלים שהתקנה שאמורה להיות כה פשוטה אינה מזהה מרכיבי מערכת, מתנגשת עם מרכיבים קיימים ועושה צרות כאילו היא שף צרפתי נאורוטי במקום עבודה חדש. אני תוהה אם גם מומחי מחשבים "אמיתיים" נתקלים בבעיות שמתחזים כמוני מזיעים עליהן. משחקים ב־CD אף פעם לא עושים לי חוכמות כאלה, אולי משום שהשוק הזה כבר משומן ומבוסס. חבל שלא הצליחו יותר בענין ההתנגשויות האלה. התוכנה עצמה עבדה אצלי, לאחר שסודרו העניינים, חלק ובלי בעיות, מלבד איך לשמור על הדיאטה שלי אחרי צפיה בתמונות "המופע הקולינארי".

מעבר לכמה הבעיות האלה (ולשגיאית כתיב פה ושם, קטע מביך במוצר כה מעוצב) כיף לשחק עם התוכנה של ארומה: המתכונים עצמם מצוינים ומסבירים היטב, קטעי הוידאו קצרים אך עושים את העבודה, צילומי המזון מעולים ומגרים והדרכים להגיע אליהם קצרות. אם כבר ניגשים לבשל, מומלץ להדפיס את המתכון ולא לרוץ כל פעם למחשב לבדוק אם בוזקים את הקמח או את קורט המלח, ואז מלכלכים את התדפיס בשמן כאוות נפשנו. זהו לא בישול לילדים: מתכונים צרפתיים סבוכים וטובים שירשימו כל סועד.

ועדיין יהיה מי שישאל, מי צריך ספר כזה בכונן במקום בכוננית או בקיצור, האם זה שווה משהו מעבר לגימיק העדכני. ואני אומר, מי שכיום מבשל לפי ספר, מחפש מתכון כזה עם שם בצרפתית שידהים את כל רואיו וטועמיו. בספרים למתחילים אין כאלה מתכונים. לעומתם בספרים למתקדמים מצוינים "חלטי את הלובסטר וקפלי לתוך קצף נוקשה מביציו רביכה זהובה של בצל ברונוואז מאודה" וכן הלאה, ואנו קדים קידה וממלמלים בנימוס שאין השפה הסינית שגורה על לשוננו וסליחה והצילו ואולי יש ספר שמתאים יותר לסתומים כמונו?

בסי. די, מראים בקצרה למה הכוונה כשאומרים קצף נוקשה, מקריאים את שם המנה בשפת המקור למנוע מאיתנו מבוכות ומראים גם איך קוצצים בצל אשקלוני. בספר רגיל, תמונות של אופן הכנה תמיד סתם מעצבנות ומסרבלות בלי להסביר כלום. וידיאו? להריץ קדימה ואחורה כדי למצוא מתכון מתוך העשרה/שניים-עשר שבקושי נכנסים? לא מתאים לנו. אצל ארומה תוקעים קליק על כל מלה שלא מבינים, מראש סימנו אותם כאלה, ומייד אנו מופנים להסבר מילולי או קליפ. כך, גם מי שלא למד בתיכון איך מנקים פטריה או פותחים צדפה ומתי הסופלה אמור להיות מוכן עשו להזמין אורחים די מבינים לארוחת ערב ולצאת מהענין בשלום, או סתם לעלעל בכיף בספר, בלי לבשל, כמו כולם. ■

את הטיעון הכי אמיתי נגד מיחשוב קרש החיתוך הרי הבשלנים לא אומרים: כולם משקשים ממחשבים כאילו המפלצות הירוקות מ"דום" באמת מתחבאות בפנים.

חולי מחשבים, מצידם, בדרך כלל לא ממש רואים את מה שהם דוחפים לפה ביד הפנויה מעכבר ומצידם היו שמחים אם היו מזינים אותם דרך יציאה מקבילית.

ובכל זאת, אם מישהו חשב שעולם ספרי הבישול לא יוציא אף פעם אף CD, הרי אותו מישהו יצא מדעתו או שלא היה בה קודם. כי ספרי בישול הם תעשייה וגם לכסף ממתכונים אין ריח.

לספר בישול אמיתי, עם צורה וריח של ספר, יש את הקסם שלו. הדפדוף אחר מתכון מסוים כשבדרך נתקלים במתכון אחר ובכלל מקבלים משניהם רעיון חדש – את זה אין בדאטה-בייסים. ספר בישול טוב הוא מתנה יפה, כמעט אף אחד לא קונה כאלה לעצמו. ואם קונים ספר טוב לאמא, תמיד אפשר לקוות למעט גיוון בתפריט הסדר הקרוב. מתכונים חדשים כבר בקושי יש תחת השמש. אז מה מוכרים לנו? רעיונות, גימיקים, עיצובים חדשים. ובזה, אין כמו סי.די.

ארומה היא חברה ישראלית שיושבת במשרד דחוס בטיפוסים צעירים ומלאי מרץ שקבורים במסכים שלהם מבוקר ועד לילה ומייצרים כבר כמה ספרי בישול שהולכים בעולם די פיצוץ. בתור גימיק ראשון, הם דילגו בקלילות מעל משוכת המתנה לחג: קופסה שגוראית פגז, דומה קצת לספר בישול ובעיצוב החור"צלארצי

פוט-א-פיה ורקוויזיט נקדם ורקוויזיט



מתכון 100

סיום ראשי חזרה ?

המסך בישול מול המסך

אמא פולניה מבשלת מיקרוסופט

כאשר הבאתי את תוכנת הבישול האינטראקטיבית של מיקרוסופט הביתה, מיד הרגשתי בהיתנפלות המונית מצד אימי וסבתי שנכחו בחדר. "זאת היא ג'וליה צ'ילד, המתכונאית האמריקאית המפורסמת" ופתחו לפני ספר עבה מאוד שבו מככבת מי אם לא גברת ג'וליה צ'ילד?! התחלתי לדפדף בספר הישן ולאחר כמה דקות ארוכות הרמתי ידיים. אני, בתור אכלן מושבע מאוד, אוהב אני מאוד מתכונים, אוכל, בישול, אוכל, שפים, אוכל ושוב עוד אוכל. התעייפתי צ'ק צ'ק. הספר לא היה מסודר כראוי, הכתב היה קטן והתמונות היו מאוד לא ברורות. וכמובן, כאשר פעולה קשה ומסובכת נדרשה, לא יכלה מחברת הספר להדריך מעבר לדפי הנייר.

בתוכנה האינטראקטיבית הנהדרת הזו, של מיקרוסופט, מצאתי תשובה לכל בעיותי: באיזור השפים: צילומים של עשרות שפים מצויינים מכל העולם (אירופה אמריקה סין ותאילנד) הנותנים לנו, מתכונים אישיים, טיפים, קורות חיים, ובקיצור אוכל מצויין. לכל שף לפחות שלושה/ארבעה סרטים של 4-7 דקות, בו הוא מתאר בוידיאו את המתכונים המסובכים, ועשרות מתכונים רגילים המלווים בתמונות וקובצי סאונד. על כל שף, כאמור גברת צ'ילד מסבירה מעט ואז, נותנת לנו לעבוד ביחד. באיזור המתכונים: עשרות על גבי עשרות של מתכונים מכל המינים ומכל הסוגים. בשר, חלב, מאכלי ים, דברי מאפה, משקאות, הכל. ליד כל מתכון, שתי תמונות, מי המציא וחזר את המתכון, על איזה בסיס מבוסס המעדן, ומעט היסטוריה אם יש. וגם רשימת קניות, זאת אומרת, אם אתה באמת ובתמים מעוניין להכין את המתכון, גברת צ'ילד כבר הכינה את רשימת הקניות המבוקשת לאותו התבשיל.

בשיעורי העזר למתחילים, אלה שלא יודעים איך לחתוך/לקלף/לקצוץ/לטגון/לאפות יש עיצות מכל השפים. כל שף והמומחיות שלו. לדוגמא: ז'אן פייר מצרפת ירצה לנו על השימוש הנכון בצדפות וקרפדות במיטבח. צ'אנג ילמד אותנו להפוך צנונית לקוביית משחק סינית ואילו ג'ולי מאמריקה תלמד אותנו הכל על סודות בשר ההמבורגר האגדי. החלק הבא מוקדש לגברת צ'ילד, כאן נוכל לקבל טיפים מקוריים למטבח מוצלח.

כתבנו יניב, הסובל מפוביית מטבחים, חזר אל התוכנה הישנה "מתכון" וניסה בעזרתה להכין רוסטביף. מכבי האש באזור מגוריו הועמדו בכוננות על, והטבח הצעיר החל בעבודה...

מי מאיתנו לא מכיר את הפשיטות הליליות על המטבח? אמצע הלילה, כולם ישנים עמוק עמוק, ורק אנחנו, שבדיוק כרגע עברנו שלב ב-DOOM2, פיתחנו פתאום רעב בלתי מוסבר, שמלווה בעיניים בורקות ותאווה רצה. האמת היא, מה אומר ומה אתוודה, שהחביתה הראשונה שניסיתי להקפיד ולהפוך כשף מיומן, עדיין דבוקה לתיקרה ומפגינה נוכחות. כאילו אומרת: "אם רק תחשוב להתקרב למטבח, אני דופקת צניחה חופשית".

"הכנת אוכל פוביה" איננה רק הבעיה שלי. אנשים רבים לוקחים קורסים (בסתר) ועוברים השתלמויות רבות באשר ל"הכנת כוס קפה". שכן בישול, כמו מחשבים, דורש ידע, מיומנות וגם המון רגש. בחרתי לספר לכם על תוכנה, שמראש אני מצהיר כי היא איננה חדשה, ואכן היתה לה כבר עדנה (להירגע, היא לא מגיעה על כרטיסי ניקוב), אך למרות זאת הופתעתי לגלות בה מספר הצעות מעניינות למתכונים, ומספר אלמנטים שבהחלט ניתן להגדירם כמעוררי סקרנות ותיאבון.

בדרך אל הרוסטביף

דבר אחד שאפשר להגיד לטובת הבישול הוא, שבמשך מאות שנים הוא כמעט ולא השתנה. כמובן, נוצרו תפריטים מגוונים יותר, וכיום קיימות הרבה יותר אפשרויות ליצירתיות במאכלים בשל השפע הרב בעולמנו, אך תסכימו איתי שכאשר סבתא שלכם מנסה ליצור מאכל חדש, היא לא צריכה לדאוג שהוא יהיה תואם MICROSOFT או שאר צורות מסוג זה. בישול הוא עולם היצירתיות – וכאשר אנו מגיעים למונח "יצירתיות" – כאן שולטים ביד רמה מתכנתי המחשב. התוכנה, שבשיא הפשטות נקראת "מתכון", נכתבה על ידי חברת "TOP SOFT" האלמונית, וניתן למצוא בה מגוון רחב של הצעות למתכונים: בשרים, דגים, פשטידות, קינוחים, מאפים, ממולאים, קוקטיילים, מיטבלים...

כאן אנו נכנסים למיטבחה הפרטי של גברת צ'ילד. סעיף הטיפים האישיים מחולק לכמה נושאים:

צלחות הגשה: איזה סט צלחות, כוסות וסכ"זים יתאים לכל ארוחה. ארוחת חג, משפחה, אבל ועוד סכינים וכלי מטבח גברת צ'ילד מודה בכך שהיא חולת סכינים לכן פרק שלם מוקדש לששת הסכינים האהובים עלייה, שיטות השחזה ותפעול כמובן).

יינות: גברת צ'ילד תמליץ בשימחה על כל סוג יין! קברנה, פינוט, שמפנייה, שרף הכל מפורט לפרטי פרטים!!! ולאחר מכן, כמובן בחירת הכוס הנכונה לכל יין, ואז, מזיגה נכונה וכמובן, הרמת כוסית מצלצלת!!!

ואז מגיע תור המזווה: מה הטמפרטורה הסבירה של מזווה? היכן בבית, יש להניח מזווה שכזו? מה עדיף ומה לא עדיף לישמור במזווה? לכל השאלות האלה, תמצאו תשובה בתוכנה. תוכנה כל-כך יעילה ויסודית, לא ראיתי הרבה מאוד זמן.

כל פריט ואילו הקטן ביותר מוצלח ומודגש.

אין אפילו טעות אחת בתוכנה זו!!!

יש לכם אחות שלא יודעת כלום במטבח? התוכנה מושלמת!

יש לכם אמא שרוצה להשתפר? התוכנה מושלמת!

יש לכם אבא שרוצה להשתפר? התוכנה מושלמת!

חווייה קולינרית כזו, לא חוויתי כבר הרבה זמן. ציון: מעולה! ■

אבנר פרידמן

Lessons from Amy Ferguson-Ota |

AMY FERGUSON-OTA'S LESSON FOR

Puna Green Papaya Salad with Spicy Dressing

■ Prepare papaya

■ Peel/seed tomato

■ Sauté onion chili

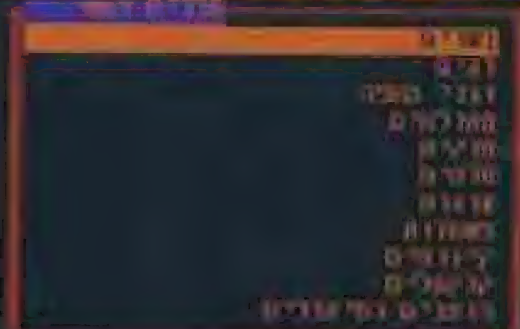


התוכנה נבנתה על בסיס מסכיטקסט בלבד, כאשר בכל מתכון קיים הסדר הבא: בתחילת דף-המידע נמצאות הוראות ההכנה, העירוב וכ'. לחיצה קטנה על מקש "C" נותנת לנו את רשימת המצרכים הדרושים על-פי כמות הסועדים (24-6). קיימת גם אופציה נוספת אך "מפחידה" טיפה לשומרי המשקל: לחיצה על מקש "K" תספק לכם רשימת קלוריות מפורטת של כל מוצרי המזון הבסיסיים המוזכרים לכולנו, ביחס לכמות שעמדנו "לחטוא" בה. באופן אקראי נפלתי על צלי רוסטביף שעמד לו מחייך בשטניות במחלקת "בשרים". ניגשתי במלוא המרץ לעבודה, כשמול עיני עומדת המשימה לנסות ולהיכנס לנעלי "הטבח הממוחשב". רכשתי את המוצרים הדרושים, והתחלתי לעבוד על-פי ההוראות – לחתוך פה לחתוך שם, להוסיף את השום, לקצוץ את הבצל, לשמן את התבנית, לחמם את התנור....

אוף, זה לא נגמר! התוכנה אמנם קלילה ופשטות, נחמדה ומרעננת, וניתן בהחלט להנות מסתם עיון בה, או אפילו מניסיון ליישם את הכתוב בה. אבל אני עד שמישהו לא יציע לי לטגן חביתה בוירצואל ריאליטי – אני למטבח לא חוזר...

יניב קסנר

מתכונים קונבנציונליים



אוכל לעניים

מי שאומר שאין קשר בין מחשבים לאוכל - לא יודע על מה הוא מדבר. מה בדיוק המטרה של פקמנו לאכול נקודות. ובשכיל מה עוצרות הדפויות במשחקי התפקידים? כדי לנוח ולאכול. בכלל, האוכל הוא דאגתו הבסיסית של האדם, ועובדה שחברות המזון הגדולות יודעות את זה, ומציפות אותנו מדי פעם בדיסקטים פרסומיים, שבדרך כלל לא ראויים בכלל להרצה

שם שאוויר חיוני לנו לנשימה, כך המזון חשוב לגופינו על מנת שנוכל להתקיים. מאז ומעולם דאגותיו הבסיסיות של האדם היו:

1. מחסה.
2. ביטחון.
3. מזון.

אלו הם צרכיו הבסיסיים של בן־אנוש החי בכדור הארץ. בעת העתיקה, לאוכל היתה חשיבות עילאית, גם מבחינת הפרנסה. אז אנשים עבדו כדי להרוויח כסף שברובו יקנו מזון, למשפחה. כיוון שכל המוכר לנו כיום לא היה בנמצא אז, הרי שתאוותיהם של בני האדם היו קטנות יותר, ושאלו לפחות. ובמילים אחרות: יש לי אוכל - אני מסודר! גם כיום, אם רק תשימו לב לכמות הזמן, המחשבה והעבודה שאנו משקיעים באוכל, אתם עלולים לחשוב שבבחירות הבאות מי שיציע מנה פלאפל חינוס לכל בוחר - יהיה ראש הממשלה. בעבודה אנחנו מרוויחים כסף, קונים מוצרים, מכינים אוכל, מגישים ולבסוף אוכלים. מאז ומתמיד, מזון היה דרך מאוד מסוימת לתקשורת בין אנשים. לדוגמא: אנשים שרוצים ללבן בעיה עיסקית, "יושבים על כוס קפה", ובהרגשה נינוחה וביתית - קל להם לדבר. אנשים מכירים ויוצאים ביחד למסעדה, או סתם לאכול. אנשים עוסקים יחדיו בהכנת אירועים חברתיים גדולים, כאשר המרכז הוא כמובן - הכנת האוכל וכו'.

ניתן לראות את האוכל כמושג של פרס, תגמול. כאשר ילד מרצה את אימו במעשה כלשהו, על מנת לציפר אותו, היא בהחלט יכולה להציע לו דבר שיראה בעיניו כ"פרס" - קרטיב או סוכריה, למשל. המושג של "אוכל כפרס", נכנס חזק מאוד, למי שלא שם לב, גם לעולם המחשבים, ובעיקר לסקטור של "משחקי מחשב". הרי באותם משחקי ARCADE ישנים נושנים מימי ה־XT ואפילו כיום - מאז ומתמיד אוכל שימש במשחקים כאובייקט שיש לאסוף אותו, או יותר נכון - על הדמות "לאכול" אותו, וכך תצבור כוח, נקודות או יכולות שונות. קחו, לדוגמא, את המשחק האגדי "פאקמן", שבו המטרה האחת והיחידה (מלבד בריחה מהמפלצות) היא לאכול את הנקודות הקטנות, את הפירות שמופיעים על המסך. גם במשחקי CDROM חדשים (לרוב משחקי אסטרטגיה, D&D) ניתן למצוא זמן מנוחה לדמויות על מנת שיחדשו כוחות וירכשו מזון. ובאמת, מתכנתים רבים וחברות משחקי־מחשבים גדולות וקטנות, הבינו מהר מאוד את המישוואה הקדושה: אדם אוהב אוכל = אדם אוהב משחקי מחשב שיש בהם אוכל. משחקים ותוכנות רבים החלו להתייחס לאוכל, לצורת האכילה שלנו ולקשר של בני האדם עם המזון. אין ספק שמשחק מחשב שעוסק או משתף אוכל בתוכו (במידה והוא אכן משחק טוב) ייתפס בשוק בצורה מהירה יותר מאשר סימולטור טיסה. כי אם תחשבו לרגע על אותם מיליוני ילדים קטנים, שכל מה שמעניין אותם זה: "לקפוץ, ללכת ישר ולאכול את הדובדבנים בצד", בהשוואה לאותם כמה אלפים בודדים שמתחשק להם להטיס מטוס עם סיבוכים, הרי שמבחינה כלכלית למייצרים שווה יותר לערב אלמנט שמוכר בכל בית - אריזל.

פירסום לא טעים

גם מפרסמים ומשווקים עלו מהר מאוד על מיכרה הזהב "עם המסך", והחלו מוצאים משחקי מחשב, שלמרות שמטרתם העיקרית הייתה לפרסם מוצר מזון זה או אחר, המשחק עצמו הוא "בלתי אכיל לחלוטין". ובאמת, לצערנו נתקלנו בניצול המחשב לצרכים כלכליים. תנו לי לספר לכם מנסיוני המר על מספר דוגמאות, שיראו לכם כיצד מנצלים אותנו לפירסום מזון בצורה ממוחשבת: לפני מספר שנים עשתה לנו חברת "עלית", מתוקה ככל שתהיה, תרגיל קטן. היא סיפקה משחק מחשב "חינם" לכל מי שיקנה שש (!) חבילות שוקלד "פרה". ואם אתם חושבים שאנשים לא קנו - אתם טועים. המכירות של שוקלדים מסוג "פרה" זינקו באותה תקופה.

לצורך ההגיונות, ר"חופש הפירסום", החלטתי לתת ל"עלית" צ'אנס. שאלתי את המשחק מחבר, והעליתי אותו על מחשבי (אז XT). אין צורך להסביר, שב"עלית" היו עושים צעד חכם יותר לו היו נותנים לנו דיסקט ריק. לפחות, היו חוסכים לנו את ה־

FORMAT. כמובן שהמשחק, (בהשוואה לחומר המשחקים של אז) היה פשוט זבל, לא יפה, לא "מתוק" ואפילו לא שווה הרצה. המדובר היה בפאזל קטן שכאלו צעק: "אם הצלחת להרכיב אותי תוך חמש דקות, הרי שכבר גילית איך דפקנו אותך...."

הדוגמא הבאה נחתה עלינו לפני שנתיים ממקור לא צפוי. חברת קוקה־קולה החליטה שיש לתת תמריץ ללקוחותיה, ועל כל 24 בקבוקים, קיבלנו משחק מחשב, שהגראפיקה בו לא היתה קיימת בכלל, הסאונד היה מעוך, העלילה אפסית, והמטרה - רווח לחברה. ומי שחושב שלא היה רווח - שוב טעה!

יש, כנראה, גם יוצאי דופן - שבפניהם אני מוריד את הכובע.



אמנם המשחק הבא לא סופק בחינם, אבל הוא בהחלט היה קל להשגה, והפירסום בו היה מקסימלי בצורה הנכונה ביותר בתוך משחק מחשב. המדובר הוא (למי שזוכר, לפני כשנה וחצי) במשחק "COOL SPOT", שהוצא בפירסום ובמימון חברת השתייה 7UP. במשחק אתה מייצג מעין בועת גז מהלכת, ועליך לאסוף, כרגיל, אוכל ושאר חפצים. הגראפיקה במשחק היתה יפהפיה, חמודה, נקייה וממש מושלמת למשחק מסוג זה. הסאונד טוב, קיצבי, קליל ולעניין, העלילה - משחק ARCADE פשוט ומתוק. המטרה (פה ההבדל): פירסום שמשולב בצורה נפלאה במשחק מחשב. מה שמראה לנו, ללא כל ספק, שמי שמעניינת אותו הנאת המשתמש - מוציא משחקים שההשקעה ניכרת בהם. ומי שרק הרווח מעניין אותו - מוכר לנו דיסקט עם כלום.

אין פה האשמה כלפי אף אחד. בן אדם אשם שרצונו בכסף? לא. אלא שפשוט לפעמים קצת חבל שמנסים להשתמש במדיה הממוחשבת וגם הטלוויזיונית, לפירסום גרוע, נצלני, שפוגע בזכויות המשתמש. אז... תמיד כדאי להתרחק מאותם משחקי־פרסומות של החברות הגדולות (שאף פעם לא חושבות עלינו באמת). אבל כל נשכח שהצלחתו של משחק מחשב קשורה רבות בטעם אישי, ואם משחק כלשהו מוצא חן בעיני איש א' ומגעיל בעיני איש ב', אין לפסול אותו. לסיכום, שילוב "המדיה האכילה" במחשב מבוך רק כשהוא בא בצורת אנציקלופדיות ממוחשבות על גוף האדם, שעוסקות במערכת העיכול, תוכנות בריאות, תוכנות מתכונים, ספרי בישול ממוחשבים, משחקי ARCADE טובים וכו'. לא בצורת פירסום זול וממש בלתי אכיל. ■



כתבנו מוכה הפקקים והחום החליט לבצע קניות דרך "קו אופ ליין", תוכנת הקניות המובילה. החוויה התגלתה כמזעזעת יותר אפילו מעמידה בתור בקופה. למה? אולי כי התוכנה מיועדת למחשבים עתיקים שכבר לא קיימים יותר

קו-אופ דמיקודל

בתוכנה. בנוסף לזאת, אתה יכול לשמור בזיכרון רק שתי רשימות קניות – זו שהזמנת פעם אחרונה וזו שהיתה על המסך בפעם אחרונה שנכנסת לתוכנה. למה זה? האם לא ניתן לנהל כמה רשימות קניות במקביל, לדוגמא רשימה של יום ראשון, רשימה של יום שישי וכו'?

הזמנת המוצרים

ההזמנה מתבצעת בשתי דרכים. אתה יכול לרשום את הקוד של המוצר או להקיש את שמו. בשניהם יש בעיות. להקיש את שם

היה זה בוקר חם והביל, בעיקר במישור החוף. השלווה הושבתה בגלל זעקות אימים שנבעו ממכונית ירוקה. זה היה האב. האב (אבא שלי) והבן (אני) נסענו לקניות של יום שני, והשארנו את רוח הקודש למנוחת צהריים בריאה. הצעקות והצווחות היו בעיקר בגלל התורים הארוכים בסופרמרקט, החום היוקד ופקק התנועה בדרך חזרה. במלים אחרות – היינו שני כדורי זיעה מתנשפים ומעוצבנים. בדיוק באותו זמן נזכר האב שלבן (לי) יש את מכשיר הפלא "מודם", ושאל בפליאה: "מה קרה לכל ההבטחות בנוגע לקניות מהבית? שמעתי שיש היום כבר קטלוגים במולטימדיה על סי.די.רומים וקיוסקים וירטואלים ומרכזי קניות בשלטר-רחוק. אני יותר לא יוצא לקניות לעולם!"

וכך התחלתי את מסע הצלב שלי בעקבות קניות באון-ליין. המסע החל במציאת אותם שירותים אלמוניים. למען הדיוק, הוא החל במגירת הזבל שלי, נזכרתי שלפני כמה שנים קיבלנו לביתנו עלון של "קוראופ ליין" המתאר את נפלאות הקנייה מהבית. לאחר חיפוש ממושך מצאתי אותו ואף הרמתי טלפון לאותה מרכזייה. העיסקה נראתה משתלמת: אני אשלם שמונים שקל, ובתמורה יגיע טכנאי מחשבים לביתי, יתקין את התוכנה, ידריך אותי כיצד להשתמש בה ואוכל לקנות דרך המחשב כל חיי. הידד! אולם דיבורים לחוד ומעשים לחוד. הזמנתי את הטכנאי לביתי בהקדם האפשרי, וכמובן, לפי מיטב המסורת של שירות מהיר, קיבלתי אותו לביתי כעבור שלושה חודשים... הגיע טכנאי מיוזע קימעה, התקין את התוכנה והסביר לי איך להשתמש בה.

היכנון לביאת הזוועה

מאחר וקוראופ ליין החליטו שהם כנראה השירות היחיד מסוגו בארץ, ולכן יש להם זכות להתעלל בלקוחותיהם. מדובר בתוכנת דוס, הפועלת עם בסיס נתונים דמיקולן, שלא תומך בעכבר, בווינדוס או במקלדת. כן. שמעתם אותי. מאחר וקוראופ ליין החליטו שהמחשב הביתי הפופולארי ביותר בישראל הוא מערכת AS400 של IBM, המערכת תהיה עליו. מאחר ולמקלדת של AS400 יש מעט מאוד קשר למקלדת של תואם IBM נורמלי, להשתמש במערכת זה סיוט. מקש האנטר הגדול אותו הכרתם לא מתפקד כמקש אנטר יותר. הוא מתפקד בתור מקש בשם "שדה", שמטרתו לעבור משדה לשדה בתוכנה. לא משנה כמה זמן תשנן את העובדה הזאת, עדיין תשתמש בו כאנטר. לא ניתן לשנות אינסטינקטים של כמה שנים בשביל תוכנה אחת, ואני גם לא רואה בכך כל צורך. עד כמה שאני זוכר, ברוב המקרים התוכנה צריכה להתאים את עצמה לצרכן, ולא להיפך.

רשימת הקניות

עוד בעיה רצינית עם השירות היא שלא ניתן לעשות קניות באופ ליין. מה כוונתך? לא ניתן להעלות את התוכנה, להכניס את כל המוצרים שאתה רוצה אליה, ואז להתקשר למרכז ההזמנות ולעשות את ההזמנה. אתה חייב להיות מחובר כדי להשתמש

קו-אופ ליין

רשת הריבוע הכחול

2.1.0

המוצר נראה פתרון אידאלי, אבל הוא מביא אותך לרשימה גדולה של מוצרים שמתחילים באות שבחרת, ולעיתים יש בעיות למצוא דווקא את סוג המוצא האהוב עליך. ישנם כמה סוגי מוצרים שחסרים בהם שמות מותג מובילים, במיוחד שמות מותג חדשים. בהקשת קוד המוצר ישנם כמה יתרונות. מספקים לך קטלוג שבו רשומים כל המוצרים העומדים לרשותך, ואתה יכול להכין רשימה מראש. החיסרון – צריך לזכור כל מספר, והקטלוג לא מעודכן. למען האמת אני חושב שהקטלוג שהגיע עם התוכנה היה בן שנה או יותר. אתם יודעים כמה מוצרים מתווספים לרשימת קניות בשנה? אפשר היה להתאמץ טיפ טיפה יותר, חבר'ה.

ולסיום, כמובן, ירידה אחרונה על הממשק הזוועתי. בעולם אין AS400. בקרוב בעולם גם לא יהיה דוס. אולי כדאי לעבור למערכת העובדת בווינדוס, עם עכבר, עם תפריטים כמו שצריך? המטרה של הקוראופ ליין ושאר שירותי האון ליין היא להביא נוחות לחייך. המערכת העכשווית, דרך המחשב, ממש לא עושה זאת. ■



כל בדיחות

בחלונות הכפר הקטן מסופרות
לאחרונה בדיחות רבות אודות
ביל גייטס ולמה 'חלונות 95'
נקראת 95?

☺ כי במיקרוסופט עבדו 95
שניות על העידכון.
☺ כי 95 בנומרולוגיה יוצא
גירסה 5.

☺ כי בארה"ב כולם
עוד 68 או משהו כזה.
☺ כי בישראל
כולם עוד ב־48 והיד
נטויה.

☺ כי 95 לפלמים
התלהבו מה'אפ'
גרייד'.

☺ כי ביל סופר 95
כבשים לפני שהוא
נרדם.

☺ כי לפני שהוא מטלפן לבנק הוא לוקח 95 כדורי
הרגעה.

☺ כי נמצאו 95 דוכים לפרוץ את התוכנה.

☺ כי ביל המציא את השם בלא פחות מ־95 שניות.

☺ כי מחיר היצור ליחידה הוא 95 סנט.

☺ כי ביל נדלק על השם רק
בסוף 94.

☺ כי 95 באגים שווים את
השם.

☺ כי 95 מיליון אנשים לא
יוכלו בלעדיו.

☺ כי במסמך ה־95
יתפוצץ לך המחשב.

☺ כי צריך להתקין אותה מ־
95 דיסקטים.

☺ כי סבתא של ביל כבר בת 95 (מזל טוב).

☺ כי על שם גייטס יש 95 חשבונות בשווייץ.

☺ כי ביל קנה מסך 95 אינץ' חדש.

☺ כי עד שתצליח להתקין אותה הנכד שלך יהיה בן 95.

☺ כי ביל ספר 95 צ'יטוס בשקית אחת.

☺ כי הגב' גייטס הגיע לשיא כבר 95 פעמים.

☺ כי מש' גייטס גרה ברחוב חלונות מס' 95.

☺ כי 95 זאת הבדיחה האהובה על ביל.

☺ כי יש להעזר ב־95
ספרי הדרכה.

☺ כי ביל חושב שיקראו לה
'מהפכת 95'.

☺ כי ביל צריך לזכור
לעשות משהו בשנת 95.

☺ כי עד 96 מיקרוסופט
יוצאת לפגרה.

☺ כי ששון פתח אלקטרו־
2000 מעבר לכביש.

☺ כי ב־96 ביל ינסה בפעם הראשונה '69'.

☺ כי רק 95 בני אדם על הכדור לא מקנאים בו.

☺ כי לא היה שווה לביל להפסיד 95 אלף דולר
בהתערבות.

ביל גייטס

- ☺ כי אחרי חלונות 95 אפשר להפסיק לספור.
- ☺ כי אחרי שמיקרוסופט תחבר אותך ל-www.iz תהיה התוכנה האחרונה שלך.
- ☺ כי ב־96 אפשר לעשות לה יומולדת.
- ☺ כי 95 היא צעד קטן לביל וצ'ק ענק לכיס שלו.
- ☺ כי עכשיו כשהוא כותב Win הוא גם מרגיש ככה.

Top 10 Rolling Stones songs that would be more appropriate than "Start Me Up" for the Windows '95 commercial

10. Just My Imagination
9. I'm Going Down
8. Let It Bleed
7. Gimme Shelter
6. Bitch
5. Shattered
4. Play With Fire
3. (I can't get no) Satisfaction
2. You Can't Always Get What you Want
- ... and the number one...
1. 19th Nervous Breakdown

והאמירה הידועה והמוכחת תמיד לגבי דואר אלקטרוני, קיבלה פתאום משנה תוקף...

Heisenberg's uncertainty principle, applied to E-Mail:

E-Mail can be 100% accurate,
or be delivered with 100% reliability,
but no single E-mail message will be both.

- ☺ כי יש אנשים בעולם שלא יודעים לספור עד 95.
- ☺ כי 95 זה הציון שביל נותן לעצמו.
- ☺ כי ביל עושה 95 כפיפות מרפקים בבוקר.
- ☺ כי הגב' גייטס לא אוכלת יותר מ־95 קלוריות בפעם אחת.
- ☺ כי האח של ביל קנה לו חבילה של 95 סיגרים קובנים.

☺ כי ביל והחבר'ה דופקים 95 טקילות לפני שנדפק להם הראש.

☺ כי ביל חסר עונים מול 95 מיליון ההודעות שהגיעו מ'תום ברגר'.

- ☺ כי ביל גייטס חושב שיש לו 95 קופירייטרים טובים.
- ☺ כי כשביל קורא לה '95' אז היא באה.
- ☺ כי מיקרוסופט חושבים 95 פעם לפני שהם מחליטים.
- ☺ כי ב־97 כולם ישאלו איפה 'חלונות 96'.

מזון

רשת המזון הגדולה בעולם היא לא מקדונלד'ס, גם לא פיצה האט או בורגר קינג (ואפילו לא מק'דונלד...). רשת המזון הגדולה בעולם היא האינטרנט. תתפלאו, יש הרבה אוכל ברשת, וגם אם הוא ברובו וירטואלי, הוא מגוון לפחות כמו הרשת עצמה.

אני כבר הרבה זמן לא אוכל לחם. עוגות כן. לחם לא. לא יודע למה, אולי מרי אנטואנט השפיע עלי. הקטע הוא, שגם זה לא תמיד יוצא לי לאכול. מה שכן יוצא לי לעשות הרבה בזמן האחרון זה להזיל ריר.

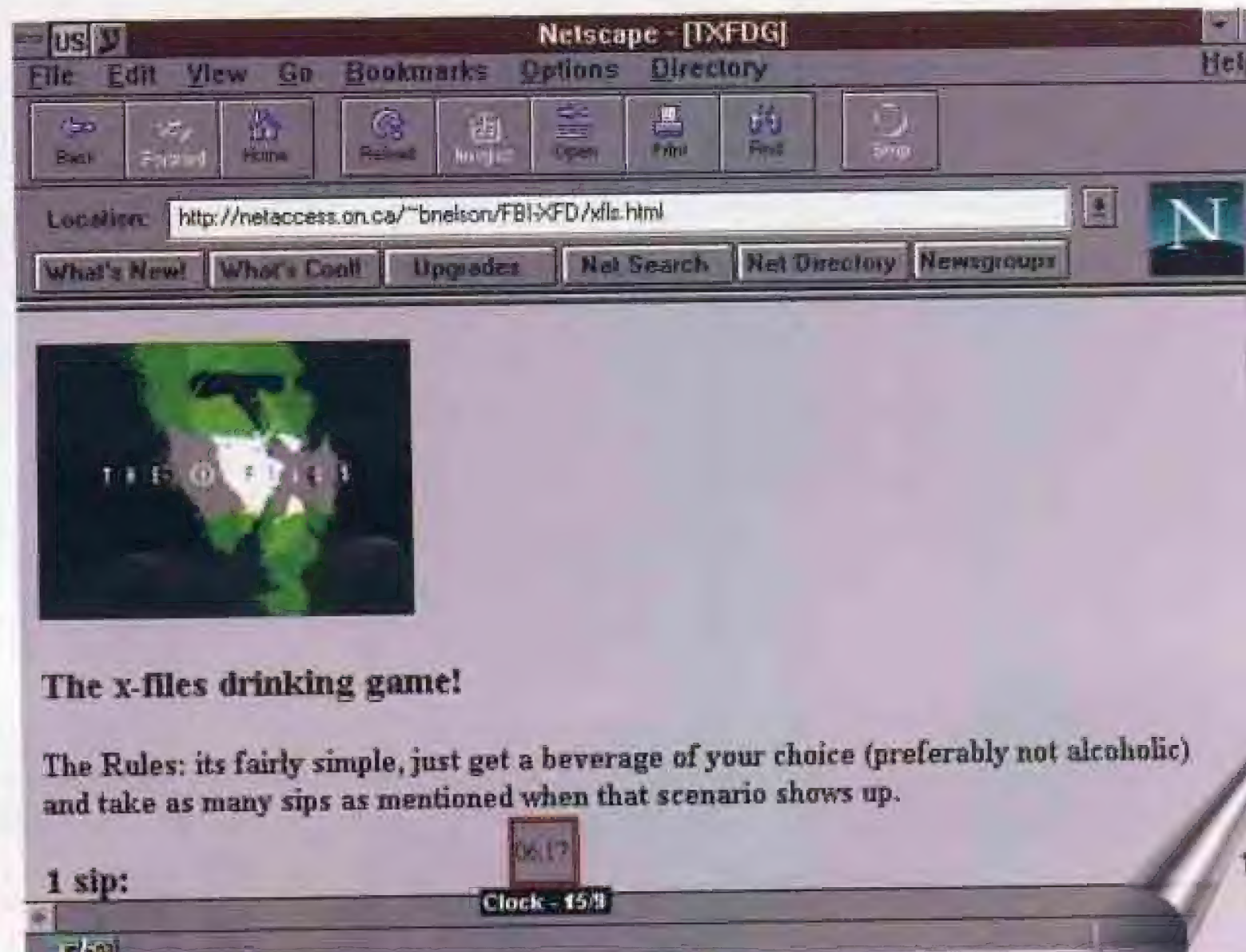
אוכל, בהיותו אוכל, היה תמיד מרכיב חשוב בתרבות האדם. ולכן, בכל מקום שבו האדם נפגש ומתראה, חייב גם להיות אוכל. חבל רק שרוב האוכל באינטרנט הוא אוכל וירטואלי. מה זה בעצם אוכל וירטואלי? אוכל שקיים, אבל לא במציאות. מכאן אפשר גם להבין שמתכון הוא אוכל וירטואלי. ובאמת, הרבה מתכונים נמצאים על הרשת. גם הרבה אנשים שיבשלו אותם. הכל החל מסודות המטבח האיטלקי של ראגו (<http://www.eat.com>) וכלה בארכיונים של קבוצות דיון על אוכל (פה יש הכל - <http://www.vuw.ac.nz/who/amy.gale/recipes/>). המתכונים שנמצאים ברשת מפורסמים שם עלידי הוצאות של ספרי בישול, שפים, או סתם אזרחים יצירתיים במיוחד. ניתן למצוא שם קורסים בהתכתבות על איך לבשל וגם תצלומים מעניינים וגורמי הזלת ריר של אוכל.

ההאט-קפה בוצעה עם שחר

הרבה מסעדות כבר הבינו את הפוטנציאל הגדול הגלום באינטרנט. הן, אפילו סייברפאנקיסטים צריכים לאכול. לכן הרבה מאוד מסעדות הקימו אתרים באינטרנט, שלא לדבר על להביא אינטרנט למסעדה (ראה כתבה נפרדת בנושא). אולם יש יוזמה. רשת "פיצה האט" לדוגמא, פתחה אתר ווב אינטרקטיבי (www.pizzahut.com), בו ניתן, בעזרת טפסים, להזמין פיצה. כל מה שאתה צריך לעשות זה לבחור מהתפריט, להכניס מספר כרטיס אשראי, כתובת וטלפון - והפיצה תגיע אליך. כמובן שהשירות פועל רק בארצות-הברית. לא מומלץ לנסות אותו בארץ, אלא אם כן אתם חובבים של פיצה בת שבועיים וחצי...

עוד שירות מבורך הוא "waiters on wheels". לא, לא מדובר כאן באיגוד המלצרים הנכים האמריקאים, אלא יותר בשירות בסגנון ה"תפנוקיה" או "קנגורו" - שירות המביא אוכל ממסעדות עד הבית. בארצות-הברית לפחות. למי שבכל זאת רוצה לנסות... (<http://www.sunnyside.com/wow>). דרך אגב, האזהרה בנוגע לפיצה האט תקפה גם כאן...

גם חברות מזון גדולות הקימו אתרים על הרשת. האתר של ראגו, יצרנית רטבים, והמועצה הבינלאומית למזון ומידע, המספקת מידע תזונתי על מאכלים הקימו שם מאגרי מידע, שלא לדבר על עשרות חברות מסחריות כגון



ברשת

טיפים מעובר אורח ברשת!!!

הפאב של אבי

לאלה מכם שאוהבים מקום שקט, רגוע ואלגנטי, זהו המקום. אבי, יליד אירלנד, מבשל מארח ואפילו שר בבר המסעדה שלו בשיקגו. אירוח מלא, בירה חופשית והרבה מצב רוח מוגש שם יומית.

כתובת: 3420 W. Grace [at Elston]

Chicago IL 60618

Phone #: 312-478-4408

Fax #: 312-539-6118

בתפריט:

אמנון, חתוך באמצע ברוטב שום \$7.85

פאי תפוחי אדמה \$5.65

ולמנה אחרונה פאי תפוחים \$3.65

בקיצור, עולם ומלואו.

בריאות ועתיד נכון

מרכזי בריאות הנ"ל הנלחמים ביצרנים שמרעילים את הקהל.

משרד הבריאות האמריקאי פתח אין סוף אתרים המבקשים דווחים על כל אי ציות (גם מחוץ לאמריקה) לכללי הגיינה ובטיחות.

ותאמינו או לא, בכמה אתרים, כל העניין עם החלב של תנובה תופס דווקא תאוצה אדירה. עומדים על חומרת המקרה חוקרים מכל העולם. ולפי מה ששמעתי משם, המצב איננו כל כך מסוכן.

לצמחונים בלבד

zombit's Grocery List

Onion Sarnal (vegan)

- 2 medium onions, finely sliced
- 2 Tablespoons lemon juice
- 1/2 tsp chili powder or to taste
- 1/2 tsp salt

Stuffed Zucchini

- 12 oz cooked beans, assorted
- 1 large marrow (zucchini)

ומקום נכבד מאוד, גם תופסים בתי הקפה הממוחשבים. גם בתל-אביב לא מזמן, נפתח אחד ובו בנוסף על אוכל, נוכל כולנו לשבת מול מסכי המחשב הממוקמים על השולחן ולהתחבר לרשת האינטרנט ללא הגבלת זמן... על כך בכתבה נפרדת. ■

כל ארוחה טובה, תתחיל, תסתיים ותתנהל על כוס יין

לרוב, יש בעיות בבחירת סוג היין, סוג הכוס, מתי ולמה להשתמש ביין.

פייר, בחור ממוצא צרפתי, הקים את דפי היקב הוירטואלי.

יקבים וירטואלים - יין בלי סוף: <http://www.virtualvin.com>

מומחים מכל רחבי תבל מגיעים בכדי לספר לנו, על סוגי יין, טעמות, ריחות ואפילו הרמת כוסית נכונה.

לפני כל ארוחה, שווה לבקר אצל פייר, זה הצרפתי המיועד!!!

הגויים רוצים כשר למהדרין



מימי, אשה ובשלנית נהדרת

לכל המתקשים בבישול, אלה שהדמיון לא כל כך פעיל במטבח ולא להשלים את זמן להתחיל ולחפש תשובות מהראש, יש פיתרון. מימי, אישה אמריקאית פתחה טור ענק המוקדש רק לבישולים.

מתכונים מפה ועד להודעה חדשה, מאכלי ים, בשר, חלב, משקאות ואפילו אוכל דיאטתי טור בהחלט מומלץ לכל אלה שרוצים להפתיע את אמא ביום ההולדת או אפילו סתם באיזה תבשיל טוב וחם מוזמנים לכתוב לה, למימי הביתה ולקבל תשובה בקשר לסוג הארוחה.

<http://www.smartlink.net/~hiller/food/recipes/>

מקדונלדס

למי שלא אוהב קניית, בישולים וארוחות ביתיות, מקדונלדס ברשת, מספרת ומדריכה על סניפיה באוסטריה הרחוקה. כל העובדים, סניפים ומאכלים מוזכרים באתר זה.

התפריט ובו המתכונים 'המסווגים' של מקדונלדס נמצא באתר וכמובן כמות הקלוריות לכל מוצר.

<http://www.austria.eu.net/mcdonalds>

נסטלי ואחרות. ובעת כתיבת שורות אלו, נתבשרתי עלידי ספק האינטרנט של יבם, על פתיחת האתר של חברת 'עלית', שם ניתן לבצע הזמנות לחבילות שי לחג מכל מקום בארץ ובעולם.

מדריכים אלקטרוניים ושאר ירקות (אורגניים)

אוכל ושתייה (גבר אישה?) לא מתבטאים אך ורק במתכונים ומזון מהיר. גם ברשת, והכוונה לא רק לאינטרנט אלא גם למערכות בי-בי-אסים, יש מדורים גדולים של סקירת מסעדות ופאבים. כמובן שבאינטרנט יש את היתרון של כל העולם, כך שאם אתם נוסעים ללונדון ורוצים לדעת רשימה של פאבים מומלצים (<http://www.cs.ucl.ac.uk/misc/uk/ondon/pubs/index.html>) או אולי ללמוד איך להיות בארמן? גם דברים כאלה יש (<http://www.isy.liu.se/~milkwe/acat.html>) ישנם גם כמה עיתונים בנושאי אוכל (e-zines). הנושאים מגוונים ויכולים לנוע ממסעדות ועד בישול הינדו-סלאבי. בכל מקרה, ה-electronic gourmet guide (<http://www.deltanet.com/2way/egg/>) הוא מגזין כללי בנושא אוכל.

משחקי השתייה

אחת התופעות היותר מוזרות של הרשת הם משחקי השתייה. מדובר במין משחק שהופך כל סידרה רגילה לסידרה אינטרקטיבית. נשמע מפתה? ובכן, לא צריך שום מכשיר מתוחכם או טלוויזיה עתידנית. מדובר ברשימת פעולות, שכאשר הן מתבצעות על המסך, צריכים לקחת שלוק ממשקה מסוים, אלכוהולי או לא אלכוהולי. כמובן שלמקרים קיצוניים יותר יש לקחת יותר שלוקים וכו'. דוגמא, מתוך משחק השתייה של "ברלי הילס 90210". לגימה אחת:

כשברנדון מזמין מישהי לצאת

מישהו מהוולשים מזכיר את מינסוטה

וכו' וכו'.

כמובן שיש מקרים קיצוניים, שהם המשעשעים ביותר. לדוגמא, המקרה ממשחק השתייה של "תיקים באפלה":

"מקרים הדורשים פעולה מיוחדת"

המקרה: מאולדר וסקאלי נהיים מעורבים רומנטית הפעולה: נפצו את הטלוויזיה והחלו במערכת כתיבת מכתבים לפוקס בדרישה לבטל את הסידרה...

הפעולות משעשעות מאוד, ומה שקורה בסופו של דבר זה שגומרים עם שלפוחית שתן מפוצצת או עם כאב ראש בבוקר. בכל מקרה, השמחה גדולה. המזון ברשת מסועף כמו הרשת עצמה. סוף סוף ניתן ללמוד על בישול סיני מסין, ועל בישול הודי מהודו. קורסים בהתכתבות שמועברים על-ידי שפים אמיתיים בנושאים הידועים להם יכולים להפוך לנחלת הכלל. אומנם, הצד המעשי יכול להיות מעט קשה בהתחלה, אבל ככל שהנתונים יעברו מהר יותר, ויותר וידיאו יצטרף לרשת, יוכלו יותר אנשים ללמוד לבשל כמו שצריך. ואנשים אומרים שיש רק פצצות על האינטרנט... ■

השומר

רבים התנדבו במהלך ההיסטוריה לשמור על המסך שלכם: מיקי מאוס, ביל גייטס, מונטי פייטון ואחרים. אך תת-המודע הקולקטיבי יזכור לנצח את המוסטר המעופף כמחולל המהפיכה האמיתית.

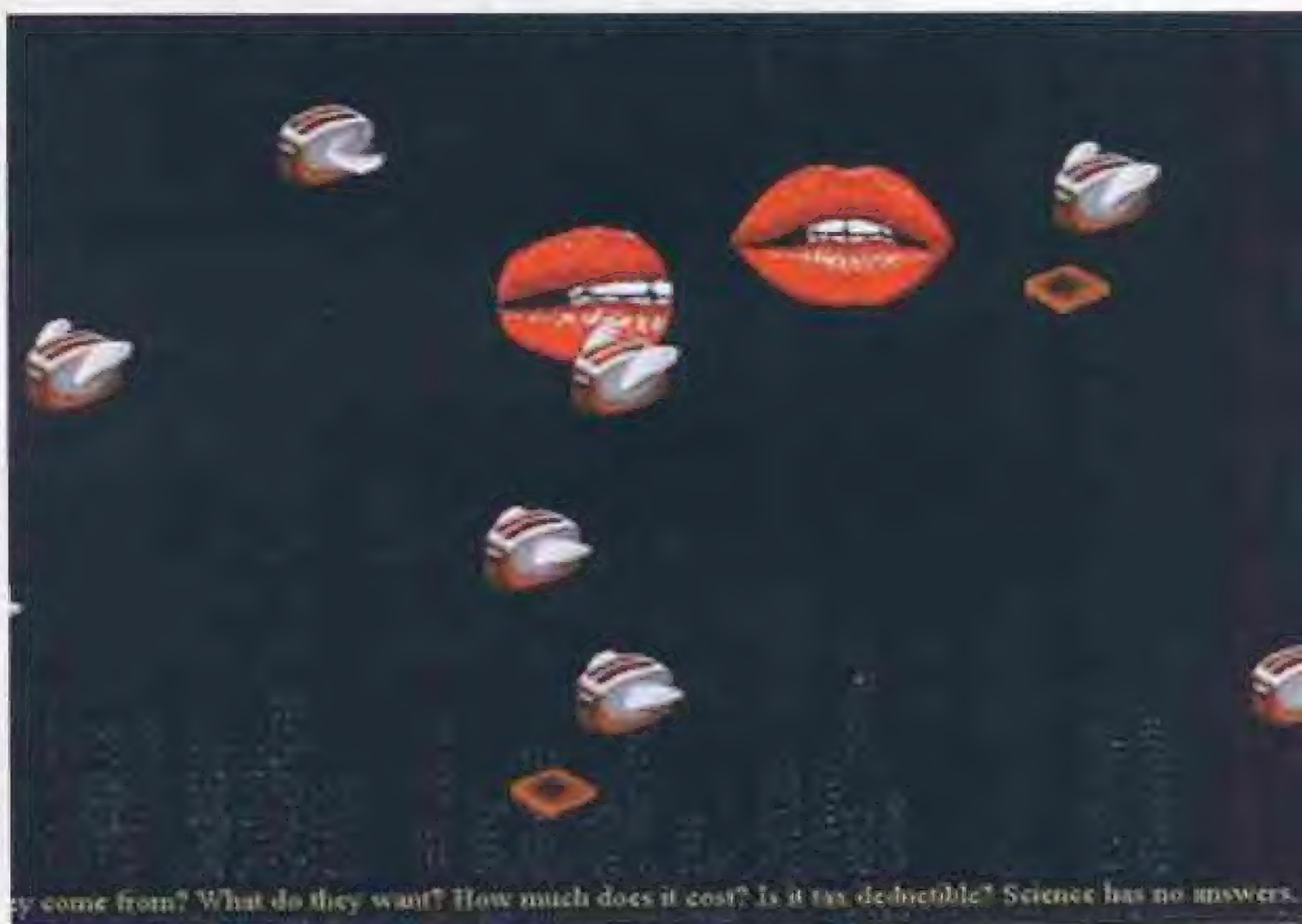
הפרטיים, כללו מערכות ההפעלה שומרי מסך, ואפילו ממשקים שמאפשרים פיתוח שומרי מסך נוספים.

במשך זמן רב, שקט שוק שומרי המסך על שמריו. רוב שומרי המסך היו בתחום הגיאומטריה הפסיכאדלית, ורוב הציבור לא התרגש מהיכולת להחליף סוג אחד של שומר מסך בסוג אחר. פריצת הדרך האמיתית היתה של חברת "ברקלי סיסטמס" שהחליטה להשקיע בפיתוח שומרי מסך ברמה גרפית גבוהה. "אנימציות הדגל" של הגירסה הראשונה של After Dark שלהם היתה טוסטרים מעופפים (סמל למוצר טכנולוגי שאתה לא בדיוק צריך – אבל מאוד רוצה). עד היום נחשב הטוסטר המעופף כסמל לאותה תרבות פנאי דיגיטלית, והיתה תקופה ששיא הפטישיות בעמק הסיליקון היה להופיע לפגישה עם עניבת טוסטרים ולהשתמש במשטח תואם עבור העכבר. המערכת של AfterDark איפשרה גם יצוב שומר מסך על-ידי המשתמש תוך שימוש באלמנטים הקיימים, ואפילו מימשק שאיפשר למתכנתים לפתח אלמנטים חדשים במסגרת המערכת. החברה אפילו אירגנה תחרויות עיצוב שומרי מסך, ואחד הפרסים שהוצעו במסגרת התחרויות היה כמובן טוסטר משובח (חלומו של כל מתכנת).

מאז, זרמו פיקסלים רבים על מסכי מחשבים מובטלים. נוסף לסדרות שונות שהוציאה חברת "ברקלי" (כמו למשל שומרי המסך של וולט דיסני בהם מתעללים מיקי, דונלד וגופי בחלונות על המסך), הופיעו בשוק שומרי מסך רבים אחרים: ביל גייטס כיבד כדינזאור מסוכן בפארק היורה, ומונטי פייטון צירפו ל"ביזבז הזמן המושלם שלהם" מספר שומרי מסך מטורפים כולל מחווה לאקוואריום המפורסם של AfterDark מה אוכלים הדגים זה את זה באקוואריום שמכיל גם ערימות אשפה וספינת מלחמה טבועה. אפילו עיתון זומביט הוציא לפני מספר חודשים שומר מסך בתור דוגמת תיכנות. אך למרות כל המבול הזה, הטוסטר המעופף ייזכר בליבנו לעד כאבי תקופת השטותניקיות הטכנולוגית.

בימינו, שומר מסך הוא אביזר תקני בחלקת הסיליקון הקטנה של כל משתמש. לא בגלל שכל כך אכפת לנו לשמור על חיי המסך – אפילו על מחשבי מחברת ניתן לראות שומרי מסך למרות שהמסכים השטוחים שלהם בטוחים מפני סכנת צריבה. שומר המסך הוא אחת הדרכים שלנו להביע בעזרת המחשב אמירה אפנתית, ואם הוא יפה במיוחד, יש לנו תירוץ לעבוד פחות. ■

כמו כל גחמה אלקטרונית, גם שומרי המסך הראשונים נזקקו לאיזשהו תירוץ כדי להצדיק את עלות הפיתוח שלהם. הסיבה שהוצגה בפני הבוסים היתה שמירה על חיי המסך: הואיל ואיזור במסך שנשאר מואר לאורך זמן גורם לצריבת החומר הפוספורי של המרקע, כדאי שבמשך הזמן שבו המחשב "מובטל", תוצג על המסך גראפיקה דינמית שדואגת לא להשאיר שטח מסוים באותו צבע במשך זמן רב מדי.



● אפטר-דארק הקלסי של הטוסטרים עם "תוספות אישיות" של עוד התנין בכבודו ובעצמו

● שומר המסך שלנו, שנכתב על-ידי תום ברגר ודן אצל כל זומביטאי גאה



כששאלו הבוסים מדוע לא להשאיר מסך שחור לחלוטין, עלה התירוץ שיש חשש שאנשים יחשבו שהמחשב כבוי ויגרמו לנזקים בטעות. גם יכולת נעילת המסך באמצעות סיסמה נחשבה כהתנהגות בוגרת ואחראית, כך שהבוסים נרגעו ושומרי המסך הראשונים פותחו. כבר בתחילת שנות השמונים ניתן היה לראות תחנות עבודה מריצות דברים מוזרים מעל מערכת ההפעלה UNIX: החל מלהטוטים גיאומטריים שונים (דומים ל-Mystify של "חלונות") וכלה במשחק Life המדמה התפתחות של מושבות חידקים.

כשפרצו המימשיקים הגרפיים של מחשבי מאק ו-PC לבתים

סך אנכי?

חדש, מלהיב ומקורי: שומר מסך (סקרין סייבר) בסגנון "דום". זה מאוד נחמד, רק שהשומר בא על דיסקטים (ולא על סדי), וגם תופס מונות של זיכרון. לחובבי "דום" מושבעים בלבד

מספר צבעים יותר גדול, שיחשוב שנית... הוא זוחל על רזולוציות גבוהות מידי.

הסאונד מצוין, כמו גם הגרפיקה, שלקוחה ישירות מן המשחק. שומר מסך שמומלץ למי שאוהב גם לצפות מעט בשומרי המסך שהותקנו במחשב שלו. ■

בזמן האחרון, עם שטף המוצרים הממוסחרים למיניהם, יצא מוצר אחד שמשך את תשומת ליבי במיוחד. מדובר בשומר מסך (SCREEN SAVER) של... "דום". לקחתי את הקופסא הביתה, והתחלתי בהתקנה. קודם כל, רצוי וחשוב לציין ששומר המסך הזה בא על גבי דיסקטים, ולא על גבי CD, דבר שהוא חשוב מאוד לגבי שומרי מסך. למה? כי שומרי מסך אמורים להיות תוכנות קטנות שרצות ברקע, ואני בטוח שתשעים אחוז מכם יסכימו איתי שאין לאף אחד כוח לשים תקליטור בכונן ה-CD ROM, ובטח שלא להחליף תקליטור באמצע משחק, בשביל שומר מסך עלוב? ובכן, הוא בא על גבי דיסקטים, ותופס כמה מגה בייטים טובים.

התקנתי אותו, תהליך שארך די הרבה זמן, ובסיום ההתקנה, שומר המסך החביב ביקש ממני אישור לבצע בדיקה של יכולות המערכת שלי. בחיך, לחצתי עם הסמן על הכפתור 'OK', כי תמיד בבדיקות האלה המחשב שלי עולה מעל ומעבר למבוקש, ומכיוון שעמלתי ויזעתי קשות על מנת להשיג את הכסף למחשב שלי, מי כמוני יהנה לשמוע שיש לו מחשב טוב?

הבדיקה הקצרה החלה, ולאחר מספר שניות, הופתעתי לחלוטין כאשר שומר המסך החצוף והעלוב העז לומר לי שאין מספיק זיכרון בשביל אפקטים קוליים! התעצבנתי, וניסיתי לפנות מקום, אך כאשר נכשלתי שוב ושוב, ויתרתי והרצתי אותו בלי אפקטים. מי צריך בכלל אפקטים בשומר מסך? עוד מעט נוכל גם לשחק בשומרי המסך, ויהיו שומרי מסך "אינטראקטיביים"...

זוחל על רזולוציות גבוהות

בסופו של דבר, לאחר שסיימתי את ההתקנה, נכנסתי למסך האופציות, שם הוצגו בפני ארבעה סוגים שונים של שומרי מסך סגנון "דום": הראשון היה "דו קרב", וכשבחרתי באופציה זו, הופיעו בצורה רנדומאלית על המסך זוג יצורים רנדומאליים, והחלו רודפים אחד אחרי השני ויורים אחד אחרי השני, עד שאחד מת, ואזי המנצח עזב את המסך. כך קרה במשך חצי שעה, עד שנמאס לי, והחלפתי לשומר מסך הבא, שנקרא SKEET SHOOTING, בו רואים יצורים עפים והרובה של השחקן מפוצץ אותם.

באופן כללי, שומר המסך מצוין למי שעובד עם רזולוציה נמוכה (640/480) וב-256 צבעים. למי שעובד ברזולוציה יותר גבוהה או

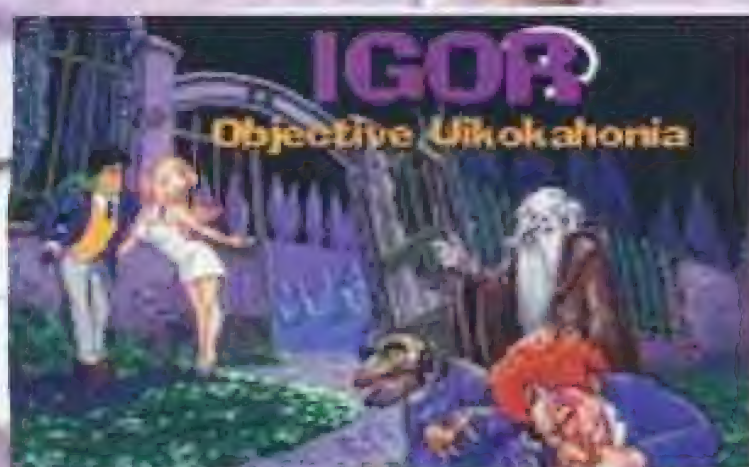


אפשר דארק של חברת דיסני, עם שומרי מסך בצורת דמויות וקטעים מפרטי דיסני

בגירסה הזו כל האנימציות הן של דמויות מסרטים של וולט דיסני או קטעים מהסרטים עצמם. לכל אנימציה יש גם מוזיקה או דגימת קול. יש שם כלבים שרצים על המסך ומלכלכים אותו בטביעות רגליים, את גופי שמזיז אייקונים, את פינוקיו, היפה והחיה, פיטר פן, ספר הג'ונגל - בקיצור, אחותי הקטנה בהחלט אוהבת את התוכנה הזו.

אייל מושקוביץ

דוד מאזא



איגור יוצא לטייל

"איגור" הוא קווסט, אבל אין בו מפלצות ואפילו לא אקדח מסכן אחד לרפואה. ב"איגור" אתם משחקים את איגור הלפלף המחוצ'קן, שמאוהב בלורה. המטרה: להשיג את לורה! חוץ מהעובדה שהקווסט כולו מתרחש בבית ספר משעמם, מדובר במשחק מגניב למדי

כל משוגעי הקווסטים למיניהם, שימו לב: חברה חדשה פלשה לשוק הקווסטים, ושמה הוא OPTIK SOFTWARE Inc. היא מביאה איתה משחק בשם IGOR: Objective Uikokahonia. שם ארוך ומסובך, אבל לא לדאוג, מדובר בקווסט לכל דבר.

גיבור המשחק הוא איגור - חנון, מאוהב וחסר חברים. איגור שלנו מאוהב בלורה, בלונדינית, חטובה ומאוד מקובלת. לורה מחבבת קרצייה רצינית בשם פיליפ גולאש. פיליפ הוא נער אנגלי מקובל, שאוהב לשחק טניס (הוא מלמד את לורה) וכוסות תה. כבר בתחילת המשחק מנסה פיליפ, המאוהב קשות בלורה, להתחיל איתה. היא מספרת לו על הטיול המתוכנן שלה כחלק מפרויקט ביולוגיה ופיליפ מחליט להצטרף (אמרתי לכם שהוא קרצייה רצינית!). לאחר השיחה, צץ ראשו של איגור המאוכזב. הוא מביע את "חיבתו" לפיליפ על-ידי מטר של קללות ומציב לעצמו ולשחקן משימה: עליו להצטרף לטיול! מכאן מתחיל המשחק. עליכם, המשחקים את איגור, לעבור קריטריונים מסוימים בכדי להתקבל לטיול. אחר-כך, בזמן הטיול, משימתכם היא למנוע מפיליפ להתקרב ללורה, ולנסות להרשים אותה בעצמכם. משימה לא קלה בכלל. בכדי להשיג מטרת אלו השחקן נעזר באופציות מסוימות. האופציות הניתנות לכם בסיסיות ביותר: פתח, השתמש, דבר עם, הסתכל, קח, סגור ותן. שבע האופציות מקנות לשחקן מגוון רב של אפשרויות הידברות עם הפצים ואנשים.

פיליפ מארגן מסיבה

בכדי לעמוד בקריטריונים של קבלה לטיול, צריך איגור שלנו לעשות עבודה בביולוגיה. הוא, כמובן, לא מסוגל לכך עקב ציונו המחפיר במקצוע זה (ביקשתי מהמזכירה את התעודה ושאלתי האם הציון בביולוגיה טוב... היא צחקת). מה עושים? נטפלים לאחת התלמידות (אנני) שכן טובה במקצוע, ויכולה לעזור. היא לא מסכימה, וכאן אתם צריכים לחשוב איך לשכנע אותה. אחר-כך מגיע קטע מעניין קצת יותר, כשנודע לכם שפיליפ החרטט מארגן מסיבה לכבוד לורה.

על-ידי השגת מכתבים שהשאיר לה, שינוי קל בהם, ומסירתם לאנשים הנכונים, הצלחתי לגרום ללורה לא להגיע ולפיליפ לחשוב שהיא אכן מגיעה. הוא היה טיפטיפה מופתע כשנכנסתי למסיבה

והתחלתי לעשות צרות. טוב, לא אגלה לכם יותר - תשחקו לבד. הסאונד והשליטה טובים ומספיקים בהחלט. המוזיקה שגרתית ומאוד שקטה. מתאימה ביותר כמוזיקת רקע למשחק רגוע זה. השליטה אף היא שגרתית אבל בעלת פגם אחד. היא מהירה מדי. כאשר לוחצים על 'LOOK', למשל, ועוברים ישר לחפץ, צריכים ללחוץ בדיוק מירבי בכדי שהפעולה תתאפשר. אחרת, ה'LOOK' פשוט "יתבזבז". לעומת זאת, יש למשחק תכונה טובה אחרת בקשר לשליטה. עם הכפתור הימני ניתן להשיג על-ידי לחיצה, את הפעולה ההגיונית לחפץ מסוים. לדוגמא, על-ידי לחיצה על הכפתור הימני כאשר העכבר נמצא על דלת, הפעולה למטה תשתנה ל"OPEN" - פעולה מאוד הגיונית עם דלתות.

הגרפיקה ב'איגור' לא רעה בכלל. אני מתכוון לגרפיקה סטנדרט לוקאס ארטס, הכוללת את כל תנועות הידיים וחפצים של הדמויות בזמן דיבור. קיים לעומת זאת משהו מעט מרתיע ומשעמם בגרפיקה ובמשחק בכלל. מדובר בצבעים משעממים - הרבה אפור, חום וגווני שונים של אפור-לבן. צבעים אלו מתאימים מאוד להרפתקאה כזו, המתרחשת בבית-ספר. בית-ספר אשם. למה הוא צריך להיות כל-כך משעמם? העובדה ששיחקתי במשחק המתרחש בבית-ספר בזמן החופש הגדול הרגיזה אותי מעט, ולמען האמת גרמה לי להתרחק מן המשחק.

אבל... אם אתם באמת רוצים קווסט טוב, ואין לכם אחד כזה, איגור הוא מצוין בשבילכם. אל תחרימו את המשחק בגלל שבי"ס משעמם! הוא משחק יפה מאוד! אני ממליץ את 'איגור': המשימה וויקוקאוניה' לכל המטורפים לקווסטים שכבר גמרו את FULL THROTTLE וכל שאר הקווסטים של הזמן האחרון.

Take

Look

Use

Open

Close

גרפיקה - 85. גרפיקה טובה מאד, אבל בעלת צבעים דהויים ו'משעממים'.

סאונד - 76. נחמד. לא יותר מזה.

שליטה - 73. קצת מהירה ומעצבנת.

אורך-חיים - 80. כמו כל קווסט - עד שמסיימים אותו. משעמם בתחילה, והופך למעניין הרבה יותר בהמשך.

טל פרץ

- תיבת הציון
- ☐ מצוין
 - ☐ טוב מאד
 - ☒ טוב
 - ☐ בינוני
 - ☐ רע

יאללה מכות יאללה

שני משחקי אלימות חדשים, "קריש" ו"טנא", אוכזתים שזה את מה שכולנו כבר יודעים אליו: טרסו ההקדמה באשחקים האלה איותרים לחלוטין. בשביל לתת מכות לא צריך הקדמות

הרוע והפחד בליל כל הקדושים בארץ החיים (כדור הארץ), כיצד יוכלו שוכני הממלכה לקיים את החג? הויכוחים על יורש ההנהגה החריפן, והחלט לקיים בחצות קרבות בין כל המועמדים, והשורד יזכה בהנהגה.

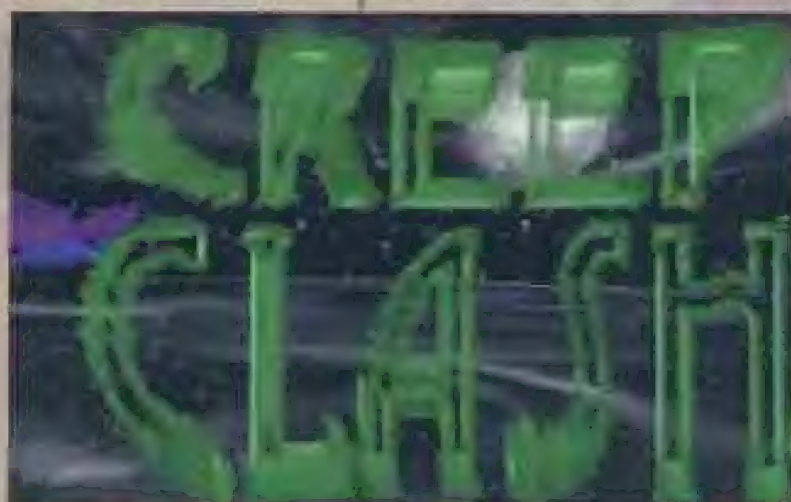
סצינת הפתיחה בהחלט לא רעה. הגראפיקה מצוינת טוב, האנימציה רצה בצורה חלקה, והסאונד ברור. המשחק עצמו עוסק כמובן במכות גטו, וכאן המקום להזכיר כי ניתן הריץ את המשחק בשלוש דרכים שונות, ובהחלט נחוצות ביותר:

א. עם ההקדמה או ללא ההקדמה (כאשר משחקים במשחק כבר כמה פעמים)

ב. אופציית ה"עם דם, ובלי דם" כלומר, במידה והורים אינם מעוניינים כי ילדם הקטן ישחק במשחק אלים. ניתן לבטל את האופציה שמאפשרת לפגוע באויב ו"לחקו את דמו", והמשחק ירוץ עם מכות "יבשות" לחלוטין.

ג. האופציה השלישית היא כמובן האופציה החביבה ביותר והיא אופציית ה"עם דם". ומי שלא מבין את מטרתה, מוזמן לעיין בסעיף ב'.

המשחק השני הוא "SENTO", וגם בו לצערי משולבת עלילה די טיפשית, וכבר היה מכובד יותר לכתוב "משחק זה הוא מכות בלבד - וחסר עלילה בכלל" ובכך היו פוטרם עצמם המתכנתים מעול כתיבת הפתיחה שהיא מאוד מאוד מיותרת. כאמור, גם כאן הגראפיקה של המשחק (שכנראה נכתבה על אותו בסיס של המשחק הראשון) בהחלט לא רעה, ואפילו טובה. לסיכום: צמד משחקים בהחלט טובים, אשר שלא באשמתם סובלים מ"נוהג ההקדמות" האופיני למשחקים החדשים. ניתן להשיג את המשחקים בחנות "מולטימדיה" שבתחנה המרכזית החדשה בת"א.



תיבת הציון

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

שנחנו משחקים במשחק הרפתקאות - קרוסט, למשל, או במשחק אסטרטגיה מסוג ה"SIM" - לרוב באה הקדמה למשחק (INTRO), בה מסופרת עלילת המשחק, ובה לרוב משקיעים המתכנתים את רוב מאמציהם, ומשלבים קטעי אנימציה, וידיאו וסאונד. כנראה שהנוהג של הקדמה לפני תחילת המשחק הפך לחלק בלתי נפרד חשוב מהמשחק, עד כי חברות מסוימות "מצמידות" למשחקיהן הקדמה כלשהי, ובלבד שתהיה כזו. הדוגמה המוכרת ביותר היא משחקי המכות הרבים, בהם ניתן למצוא הקדמה, שלפעמים היא חסרת כל קשר למשחק עצמו (כמו ב"Mortal Kombat II/I" ו"DECENT"). ונשאלת השאלה: מדוע במשחקי מכות בהם ידוע כי האלימות היא העיקר, דוחפים לנו הקדמה מיותרת, טיפשית, שלרוב רק מורידה מערך המשחק?

אני לא מזלזל בחשיבות העובדה שישנם שחקנים שחשובה להם מטרת המשחק שעליהם להשיג, אך כאשר מדובר במשחק מכות, די קשה לי להאמין שבקרב הראשון משהו ייכנס לדילמה, האם עליו להרוג במכות את היריב (של המחשב) שמולו על מנת להציל את הנסיכה הקסומה מהשבי, או האם עליו לפוצץ את היריב על מנת ולהגיע אל ה"MASTER" (=כינוי לדמות החזקה ביותר במשחקי המכות אשר בד"כ גם נמצאת בקרב האחרון). טיפשי או לא? ההחלטה שלכם.

מלחמת ירושה

כצפוי, אני רוצה לכתוב היום על "FIGHT PACK" חדש של חברת "47 TEC" ובו משולבים שני משחקי מכות מסגנון קצת חדיש, שמבחינה גראפית מזכירים מאוד את "ONE MUST FALL". המשחק הראשון הוא "CREEP CLASH" וסיפור הרקע שלו (מה לעשות - צריכים להיות אובייקטיבים) מספר על ממלכת ה"לילה הנצחי" אותה עזבה המלכה, המכשפה הגדולה "HALLO EEN" ("ליל כל הקדושים") אשר פרשה לשנת העולמים שלה, והשאירה את הממלכה חסרת מנהיג, כעת, ללא מנהיג שידריך את חיות

גראפיקה - 85
סאונד - 85
שליטה - 75
אורך זמנים - 90

משלוחים הביתה חינם

כדאי להתקשר לדון קורליאונה
מזל טוב! הקונה הראשון נכנס לחנות, ולאט לאט, העניינים מתחילים להתגלגל:
- "אופס! מה קרה? נשברה הקערה! מהר לחנות הכלים..."
- "ה-#5? שאלה האלה ממס'הכנסה רוצים עוד כסף?? אני עוד אראה להם!"

- "שמעתי ש'פיצה פליצה' ממול מצליחים לא רע... אולי נחבל להם קצת בעסקים... איפה שמתי את פצצות הסירחון?"

- "המאפיה רוצה דמי חסות? למה מה קרה???"

- "אני חושב שכדאי להתקשר לדון קורליאונה ולסכם איתו... מישהו פיצץ לנו את המסעדה בטעות..."
- "תחרות עיצוב פיצות? נשמע נחמד, אפשר לצייר את המונה-לילה עם פטריות!"
...וכשהדברים כבר הולכים ממש טוב:

- "אני שמח לבשר על פתיחת הסניף החדש שלנו..."

- "כן, כן, אנחנו יכולים לתרגם את התפריט שלנו ליפנית, הבעיה האמיתית היא האם פיצה וסושי הולכים ביחד?"

- "תגידו לקלינטון שיישב בשקט, בינתיים אני זה שהוצאתי אותו מבעיית האבטלה!"
...ולבסוף:

- "לא מעניין אותי שאין שם גבינה!"
אני רוצה סניף על הירח! שמעתם?!"
אני בטוח שהבנתם את המסר הכללי, אז יאללה, לעבודה... אוף! עוד פעם נתקעה לי חתיכת גבינה בין השיניים!

ובקשר לפרטים הטכניים: MICROPOSE ידועה ברמה הגבוהה של מוצריה, וגם כאן, אין שום בעיה. הכל נעשה במקצועיות וללא באגים, מה שעושה משחק טוב מאוד, ללא שום ויכוח. (למרות שאני מעדיף זיתים ירוקים על שחורים...) ■



"פיצה טייקון מזכיר מאוד במבנה שלו את 'סיס סיטי'. רק שבמקום לבנות עיר, כאן אתם מוזמנים להקים אימפריית פיצרות עולמית. בהצלחה (ובת'אבון)!"

"פיצה טייקון" כבר נמצא כמה חודשים על מדפי החנויות בארץ, אבל החלטנו לסקור אותו דווקא בגיליון הזה, שעוסק בנושא

אוכל. ובכן, המשחק הוא סימולטור כלכלי לכל דבר, שעובד במיטב המסורת של שאר משחקי ה"טייקון" למיניהם של חברת MICROPOSE. אבל, בעוד ששאר המשחקים בסידרה עסקו בנושאים "שיגורתיים" כגון כלי תחבורה שונים, "פיצה" עוסק בנושא היחסית מוזר בשביל משחק מחשב, ניחשתם נכון... פיצות!

אתם בוודאי שואלים את עצמכם: איזה משחק כבר אפשר לעשות על פיצות? ומעל הכל, מי ישחק במשחק על פיצות? (חוץ מצבי הנינג'ה, כמובן...). ובכן, כדאי שתדעו, "פיצה טייקון" הוא משחק עשוייטוב וממכר, ואלמנט הפיצות רק מוסיף קצת פלפל (!) למסגרת הכלכלית הרחבה שלו.

מטרת השחקן היא, כמובן, להצליח ולשגשג בענף הפיצות בעולם, וזאת על-ידי שימוש בגורמים שונים ומשונים: בתחילת המשחק, השחקן צריך לבחור את דמותו מתוך מאגר גדול של טיפוסים. לכל דמות יש את תכונותיה השונות (ממש כמו במשחק D&D...) הכוללות עושר, כריזמה, ביטול וכו'. לאחר שלב בחירת הדמות, מגיע התור של בחירת מקום המסעדה, וכאן אנו מתוודעים לעובדה ש"כל העולם כולו פיצה קטנה מאוד": כל הערים הראשיות באירופה מופיעות על המסך, ממש כמו זיתים על פיצה. לאחר מכן צריך לבחור את המקום הכי מתאים לפתיחת הסניף הראשון

בתוך העיר, תוך התחשבות במחיר השכירות, תושבי הסביבה, וכמובן, האם יש מסעדות מתחרות באזור... אחרי לקיחת הלוואה מהבנק וחתימה על פוליסת ביטוח, מגיע שלב הפירסום: עיתונים, שלטי חוצות, עלונים, פרסומות בטלוויזיה, הכל הולך. אבל החוכמה היא לבחור את הפרסומות המתאימות ביותר מתוך מאגר של עשרות תמונות וסרטונים משעשעים. עכשיו כבר אפשר להתחיל, והתנור כבר מתחמם...



תיבת הציון	
<input type="radio"/>	מצוין
<input checked="" type="radio"/>	טוב מאוד
<input type="radio"/>	טוב
<input type="radio"/>	בינוני
<input type="radio"/>	רע

גראפיקה - 90. איורים טובים מאוד.
סאונד - 75. לא נורא, נוותר להם הפעם... זה הרי משחק אסטרטגיה...
שליטה - עכבר. (מתאים לגבינה)
אורך-חיים - 100. (לאוהבי סימולטורים כלכליים ואוכל איטלקי...)

אדום כדם

video

"אינטראפט" הוא משחק מעולה לכל מי שמבלה את ימיו ולילותיו בערגה בלתי מוסברת ובתשוקה עזה לחזור לימי המגאסון, הסופר-נינטנדו והסגה האהובים

כל הכבוד. באמת, מדהים. חברת FAMILY PRO הוכיחה את עצמה. משחק החדש, INTERRUPT, הוא בהחלט משחק פעולה משובח. כל מי שמאובחן עדיין במגאסון, סופר-נינטנדו או בסגה ישמח לקבל את המשחק הזה. הסיפור שמלווה בתמונות מאנחה (קומיקס יפאני) אינו ממש ברור, אבל העיקרון הכללי הוא כזה: אתם משחקים נער צעיר היוצא לנקום את מות חברו שנגרם עליידי איגוד עתידי. עומדים לרשותכם שני רובוטים. הרובוט הראשון, ROY FREGUN, הוא ביריון שמתמחה בפירוק האויב עם אגרופי הפלדה שלו. הוא איטי יותר מהרובוט השני, כיאה לרובוט בעל מאסה כשלו. חוץ מאגרופים, יש ל-ROY וולקן שבעזרתו ניתן לירות בשרשרת מרחוק ולא להיפגע. יש ל-ROY אמצעי תזונה מהיר יותר – סילוני המראה הממוקמים בגבו. עליידי לחיצה כפולה על מקש החץ (בכיוון הדרוש) מופעלים סילונים אלו ומטיסים את ROY דרך האויב. כיוון שקפיצתו גם היא קצרה, עליידי לחיצה כפולה על קפיצה הוא מרחף בעזרת סילוני גבו. הרובוט השני נקרא SEDRIN CLIES והוא היותר חביב עלי. הוא נושא חרב אור (סטייל לוק סקייורקר) והוא הרבה יותר זריז ומהיר מ-ROY. במקום וולקן יש ל-SEDRIN מכה שונה. עליידי לחיצה על מקש "למטה" + "לצד" מזמין SEDRIN ברק משמיים ומחשמל את כל האויבים באזור. אבל... גם לוולקן וגם לברק יש מחיר. בכל שימוש באחד מנשקים אלו יורדת לרובוט חצי נקודת שיריון. נקודות שיריון הן מד הכוח של הרובוט ומספרן 14, כלומר יש כ-28 שימושים בנשקים אלו.

שלווקחים אותה, מופיעה מעין חללית קטנה אשר מחסלת באופן עצמאי את הרובוטים ושאר המטרדים המפריעים בדרך. כל 'אופציה' נשארת רק עד תום השלב. יש לכל רובוט (אין סוף לתיכונם!) POWER UP BAR. זה אומר התקדמות והשתפרות בביצועי הרובוט. ככל שרמת ה-POWER UP גבוהה יותר (14 MAX) הוא מוריד יותר נזק באגרופ (ROY) או שחרבו הופכת ארוכה יותר (SEDRIN). במשחק יש כ-11 שלבים ותתי-שלבים גדושים בפיצוצים והרבה אקשן. החברה הלא-מוכרת הזו, מזכירה לי אישית את ימי המגאסון הנושנים וחברה דומה שהתחילה כמו FAMILY PRO ושמה (אז לא מוכר אולם היום מפורסם מאד) – KONAMI. ההגזמות בפיצוצים (800 ק"מ פיצוץ), אין סוף יריות ואויבים (קשה!), רובוטים וחלליות (הכל עתידיני) ובנוסים בסוף כל שלב – הם הגורמים להצלחה במשחקי KONAMI. אופציה מצוינת במשחק היא האפשרות להשמיע את כל האפקטים והמנגינות במשחק בצורה ידנית. המנגינות, כמובן, יפניות במקורן ואין צורך לומר שהן מאוד מאוד מרגשות ויפות. INTERRUPT הוא משחק פעולה מצוין ויש בו כל מה שצריך להיות במשחק מסוג זה. מומלץ ביותר לגילאים עשר ומעלה. פשוט אדיר. ■

גראפיקה - 99. בדיוק כמו שצריך. מהירה, חלקה ויפה.

שליטה - 97. שליטה מצוינת.

סאונד - 100. אני בשמיים....

אורך-חיים - 92. יש כ-3 CONTINUES

ולכן המשחק מעט קשה. מתאים לכל השחקנים המנוסים שמחפשים אתגר.

פיצוצים מוגזמים

מושג נוסף במשחק היא ה'אופציה'. 'אופציה' היא כלי עזר המיוצג עליידי תבנית הנושאת את האות O. ברגע



תיבת הציון

מצוין
<input checked="" type="radio"/> טוב מאד
<input type="radio"/> טוב
<input type="radio"/> בינוני
<input type="radio"/> רע

זה לוחם זה?

"לוחמים" הוא משחק מכות ד' חדשני: קודם כל, הלוחמים בו הרבה יותר כראקטיים וחלקם לא מסתפק באגרופים אלא מסתובב גם עם גרזנים ואלות (בחד אלוהים). ושנית, מספר המכות שיש לכל לוחם מוגבל, אז חייבים ללכת מכות בחבונה...

WARRIORS, משחק מכות חדש הנוצר במשותף על-ידי ATRIED CONCEPT וחברת 3D BIO MOTION, מופץ בימים אלו. מכיוון שעל משחק מכות אין הרבה להסביר ולספר, אסביר ואתאר לכם מה שונה, מה חדש ואם הוא טוב ובכן, מה חדש? קודם כל הדמויות. משחק חדש - דמויות שונות. לפני שאפרט על הדמויות, הייתי רוצה לספר לכם על מושג חדש במשחק: כלי נשק. למספר דמויות יש כלי נשק המותאמים לקרב פנים-אל-פנים, כמו גרזן, אלה, חרב, סכין וכו'. את כלי הנשק ניתן להפיל ולהוציא מידי האויב על ריכוז המכות באיזור כלי הנשק (כמו ידיים), ניתן אף להרים אותם בחזרה מן הריצפה. כלי הנשק מורידים יותר בשליש, בחצי ולפעמים אף כפול מאגרוף רגיל. הכל תלוי בחוזק ובמיקום הפגיעה. כאשר אתם מכים חזק יותר (מכות עם תנופה, מכות מיוחדות וכו') אתם מורידים יותר כוח ליריב מאשר במכות רגילות. מפני שמכות עוצמה אלו (שם דפוק וחמני) מתמקדות בנקודת תורפה של היריב. מכות אלו מאופיינות בזרמי דם.

מכות רגילות אינן דורשות הסבר מיוחד, אלא שלכל דמות יש אגרוף ובעיטה. שילוב מסוים של שתיהן עלול להוביל למכה מיוחדת אשר מאופיינת ביריות למיניהן, הבזקי אור, צעקות ועוד. כאשר אתם מבצעים מכה מיוחדת, יורד לכם קו העוצמה, המייצג את עוצמת המכה. הכוונה היא, שאין לכם אינסוף מכות מיוחדות. זו אופציה מעולה לדעתי, מכיוון שמדובר במשחק מכות ולא בסרט מדע-בידיוני שבכל שנייה כל דמות מרביצה איזו מכה סופר-אסטרונומית ומפוצצת את המסך. לא עוד! תתחילו להתרגל ולצמצם במכות מיוחדות.

אחלה סאונד

הכוח של הדמויות מוצג כפס או BAR. פס הכוח מקבל גם מספר וגם תמונה. כאשר הפס יורד, המספר יורד והתמונה נמחקת. כל דמות מתחילה עם 999 כוח. יש מספר מכות המורידות 100, 50 ואף 200. אז חיזקו!

הגרפיקה ב-WARRIORS מתחלקת לשני סוגים. סוג א' - 320x200 עלוב, אבל על-ידי לחיצה (בזמן קרב) על מקש HOME ניתן לקבל את הסוג השני - 1024x768 ISVGA. אפשר לשחק עם המצלמה, מן הצד או מלמעלה, על-ידי המקשים PGUP ו-PGDN. הרקעים בשלבים השונים מותאמים לדמויות. לדוגמא, הפיראט מופיע בים וענקי-ההרים ב... הרים!

הדמויות מובלטות, ורואים שהן 'הודפסו' על המסך ואינן חלק ישיר במסך. הסאונד במשחק מצויין! המוזיקה בסטייל ALIEN (או בעברית: 'הנוסע השמיני' - אשר נכלל כאחת הדמויות). מוזיקה מפחידה ביותר. רוב מנגינות המעבר כוללות הרבה באסים ארוכים ומורטי עצבים. המנגינות במשחק עצמו יותר קצביות ורועשות. הן מותאמות יפה לסוג משחק זה, שלא כמו בחלק ממשחקי המכות היום שכוללים מנגינות שקטות מדי או עליונות מדי ולא

מתאימות למשחק פעולה אלא לקירקס. חלק נכבד מן הסאונד הם הדיבורים. בתחילת כל קרב כל דמות מקללת את יריבה או שמתלהבת וצועקת משהו כמו: 'אני הכי טוב בעולם! אני אכסח אותך! בוא בוא...' ושאר ניסוחים קיטשיים בסגנון. הדמויות המשחק הן:

GHOR - העתק של ה-ALIEN ('הנוסע השמיני') רק בצבע ירוק. חייתי ביותר בעל צרחות קרב אדירות ורוק חומצתי!!

HANK - אם כבר מדברים על כוכבי סרטים, אז למה לא להביא את מיסטר שורצנגר כחלק ממשחק מכות? צועק הרבה "TLL BE BACK".

CORTO - אדם זה וחולני הלבוש כפיראט. נראה שברירי אבל הוא מסוכן.... זורק סכינים ומדבר צרפתי.

FERGUS - ענק ההרים הוא אחת הדמויות החזקות ביותר. מנפח שרירים כחלק ממכה מיוחדת ומביא כמעט כל דמות לגסיסה.

ZIA - לוחמת אקרובטית בעלת צעקה מקפיאה כמכה מיוחדת. מאוד זריזה וקשה להבסה.

CARCESS - לוחם גלדיאטור, בעל חרב ענקית. הוא לובש קסדת ברזל ויד פלדה המסוגלת לנפץ איברים!

OSINKIRA - אפריקני בעל חנית. נראה חלש אבל מוריד הרבה עם חנית ומסוגל לירות אש בצורת אריה....

NEFTIS - לוחמת מצרייה בעלת נחש ארסי על היד וסכין מורעלת ביד השנייה. עושה סלולס או גלגלון מדהים. קטלנית....

MEATBALL - כושי שמנמן בעל אלת בייסבול וידע לא רע בקרב מגע.

TECHUMESH - שם ארוך ללוחם אינדיאני זה. עטור נוצות ובעל גרזן טומהוק קטלני ביותר!

טוב, הסבר נוסף על המשחק אינו דרוש. יש מפה ועליה שם משתנה המציג את האיזור בו יתרחש הקרב (כמו 'החוף'). עוברים ומנצחים את כולם ומגיעים לבוס, שאינו מיוצג על-ידי שום דמות. לאחר שמביסים אותו - נגמר המשחק. גירסת ה-CD תכלול יותר אנימציות וסרטוני מעבר. לסיכום, משחק מעניין מאוד, בעל שינויים קטנים אבל עדיין עשוי באותה מסורת כמו SSF2T או MKII. תהנו! ■

גראפיקה - 90. SVGA (רזולוצייה גבוהה) אבל הפריימים נמוכים. **שליטה -** 93. לא הייתה לי שום בעיה עם השליטה. מאוד נוחה. המכות המיוחדות פשוטות לביצוע.

סאונד -

88. סאונד טוב מאוד, עם מקום לשיפור פה ושם.

אורך -

75. קל מאוד, שווה עוד כפעמיים אחרי שתגמרו.



תיבת הציון

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

טל פרץ

812

345

27

ג'ק המקפיץ

כל־כך התגעגענו למשחקי הארק"ד, שבהם אמנם אין קטעי וידאו מדהימים וסאונד כמו של סרט קולנוע, אבל יש בהם קפיצות, יריות וזחילות מהסוג הישן והטוב. "ג'ק פלאש", משחק חדש, מספק את הסחורה

בן אדם שמנסה לנגוס בך. להבדיל ממשחקי ה־ARCADE המוכרים לנו, את האויבים שלך אתה לא הורג כאן עליידי קפיצה על הראש שלהם, אלא משתמש בשוקר חשמלי רב עוצמה, ובפסיכיותך הרבה, אתה יכול לחשמל למוות את כל מה שרק זז. בנוסף, ישנם מקומות שבהם עליך להיזהר מעמודי־אש דולקים ואגמים קטנים של מים, שכן אתה יכול לדלג מעליהם אבל לא בליכך מומלץ לשחות (מה לעשות שחברינו JACK לא כזה שחיין גדול), במידה ונפגעת מאחד מהפגעים הנ"ל, הכוח שלך יורד, ואתה אף עלול לסיים את חיך (או שמא את חייו של JACK?). לשם כך הוצבו במסכים השונים מעין "נקודות טעינה" שצוויירו כמו מנוע גדול, וכאשר אתה עומד על משטח ה"מטען" ולוחץ רצוף על מקש "ENTER", כוחו של JACK שב אליו, ומאפשר לו לתקוף שנית.

חבל רק שהמתכנתים עשו נקודות טעינה כה רבות (ועוד ניתן להשתמש בכל אחת אינסוף פעמים) וכך המשחק הופך לקל מדי. הגראפיקה של המשחק בהחלט ברורה ומצוירת יפה. ג'ק עצמו מצויר בפרטנות, וכך גם הסביבה כולה של המשחק. הסאונד באמת קצת מאכזב, אבל כנראה שלמשחקי ה־ARCADE בימי ה־CDROM יש איזשהו "מחיר" בצורת סאונד לא מושקע – וחבל! המוזיקה שמתנגנת ברקע אינה מתחלפת אפילו פעם אחת במהלך המשחק כולו (ו! ורק אם אתה ממש ממש לא שומע טוב – תוכל להימנע מלהתעצבן).

מה שכן מוצלח הם האפקטים: הקפיצות, היריות והנפילות, כולם נשמעים לא רע, אך גם לא בצורה שמעידה שמישהו הקדיש להם יותר מדי. מדובר בציפצופי סאונד בלאסטר. לסיכום, משחק טוב, עם ממשק טוב, פשוט ונוח, שהסאונד שלו עסוק בלצעוק הצילו, ואין עונה... ■

גראפיקה - 85. מתאימה לרוח הלא רצינית של המשחק, ולסיגנון.
סאונד - 65. זילזול מחפיר בשחקן.
אורך־חיים - 90. ממשק קל וכיפי, ממש תענוג. מישהו מכיר את הגירסה המלאה?

אני לא יודע מה איתכם, אבל אני חושב שמאז שהסייד־הרום נכנס לשוק, וכל המשחקים החדשים מגיעים עליו כסטנדרט, נוצר מצב שלמתכנתים כנראה לא נאה לחזור וליצור משחקים קטנים ופשוטים, מהסוג המוכר לנו – עם שיגרת הקפיצות, היריות, הזחילות והטיפוסים. אותם משחקי ARCADE המעולים – שלמרות שהם מחוסרי וידאו, אנימציה או סאונד מדהים, הם אלה שתמיד העסיקו אותנו הרבה יותר זמן מאשר עוד גראפיקה שהולבש עליה משחק.

מאז Zool-2 (שבאמת לא היה משהו) אני חייב להתוודות: אני באופן אישי לא פגשתי לאחרונה משחק ARCADE (טוב!) ששווה התייחסות. ואכן, תוך כדי חיפושים אחרי משחק אחד כזה, שיציל את קטגוריית משחקי ה־ARCADE בעולם המחשבים, נתקלתי במשחק יחסית חדש – שגרם לי לומר: "סוף־סוף" ולפלוט בתענוג אנחת רווחה. האמת היא, שכפי שכבר ציינתי, המשחק הזה שנקרא "JACK FLASH" באמת לא שופע אפקטים וסאונד שהתרגלנו אליהם באחרונה, אבל הפשטות והכיף בסתם "לקפוץ" – הם מה שעושה את המשחק למיוחד.

ארבעה עולמות

המשחק, שיוצר עליידי חברה אלמונית בשם "CAPS SOFTWARE DESIGN", הגיע אליי בגירסת ההדגמה המקוצרת (DEMO) שלו. בגירסת ה־DEMO ניתן לשחק במסך אחד בלבד מתוך הארבעה שמצויים בגירסה המלאה. ארבעת העולמות הם: תעשייה – התרוצצות בין מכונות. פדאי – מעין ג'ונגל. קרח – כל המסך "קפוא", והעולם האחרון – החלל.

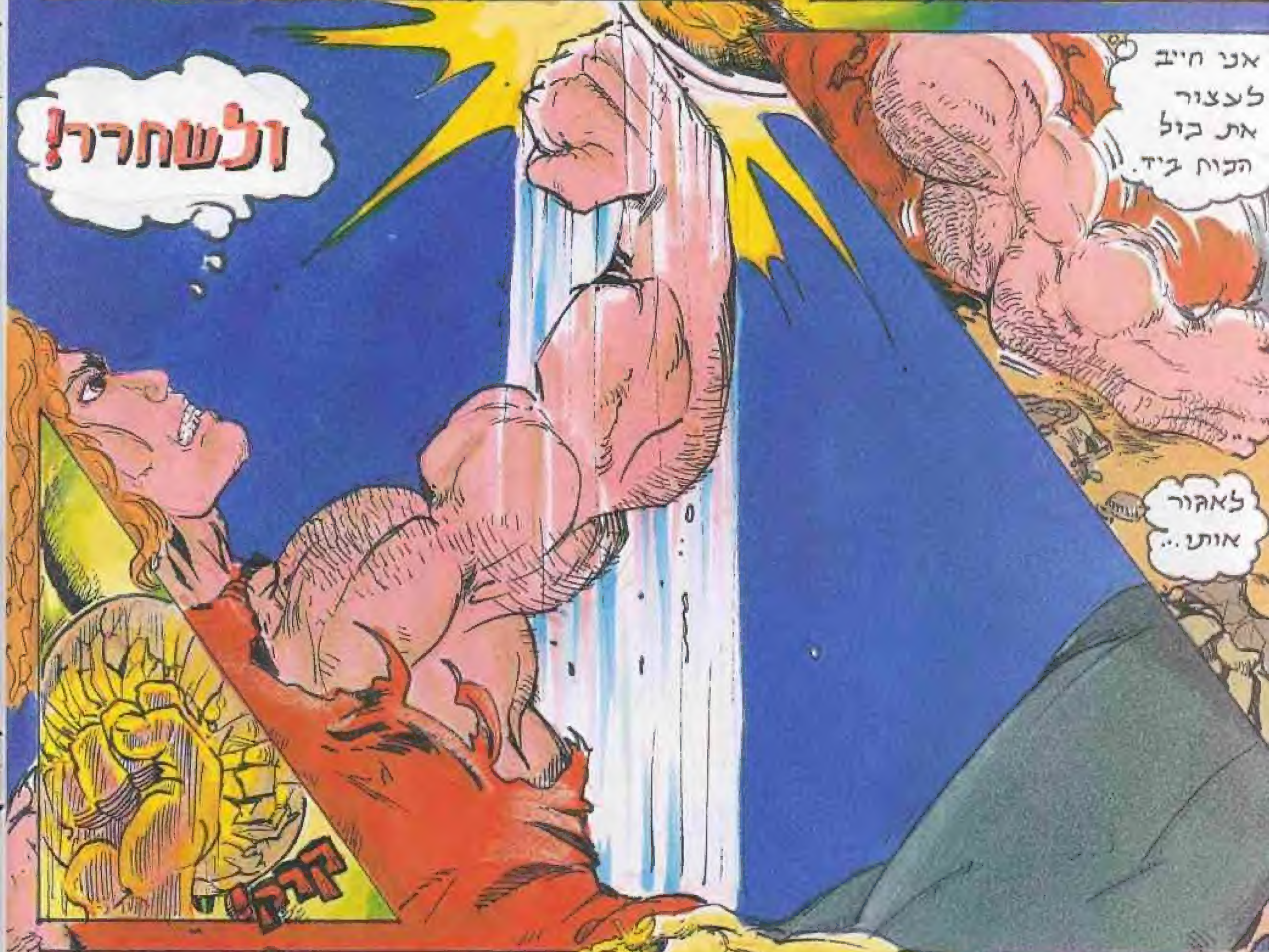
אתה הוא, למרבה הפלא, ג'ק פלאש, ועליך לאסוף כמה שיותר חפצים במסך בו אתה נמצא, ולהשמיד בסוף כל מסך את גנרטור האנרגיה שבו. לרשותך עומדת מפה במקומות מסויימים במשחק, וכך אתה יכול לראות את המיקום שלך (בצבע אדום) לעומת מיקומם המפוזר של החפצים שעליך לאסוף (בצבע צהוב). בדרך, למען איסוף הנקודות, מפוזרים להם כל מיני מאכלים: סוכריות, המבורגרים וכו', שעליך לאכול. כרגיל, גם כאן לא נפקד מקומם של ה"אויבים" – עשרות שונות של יצורים מזוהים שאמורים להפריע לך בדרכך, נמצאים בכל מסך: החל מעיפרון מהלך, וכלה בלסת של

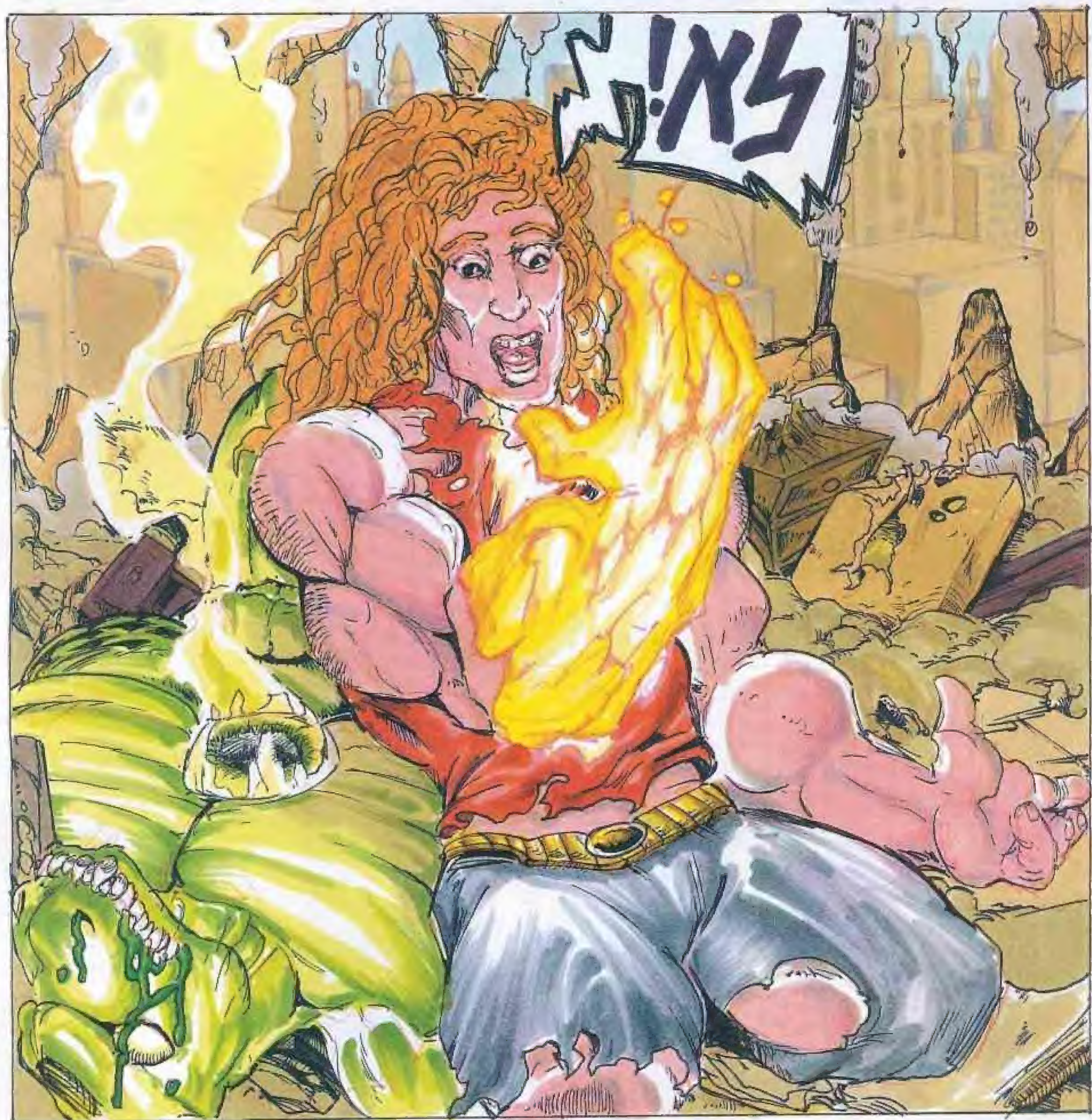
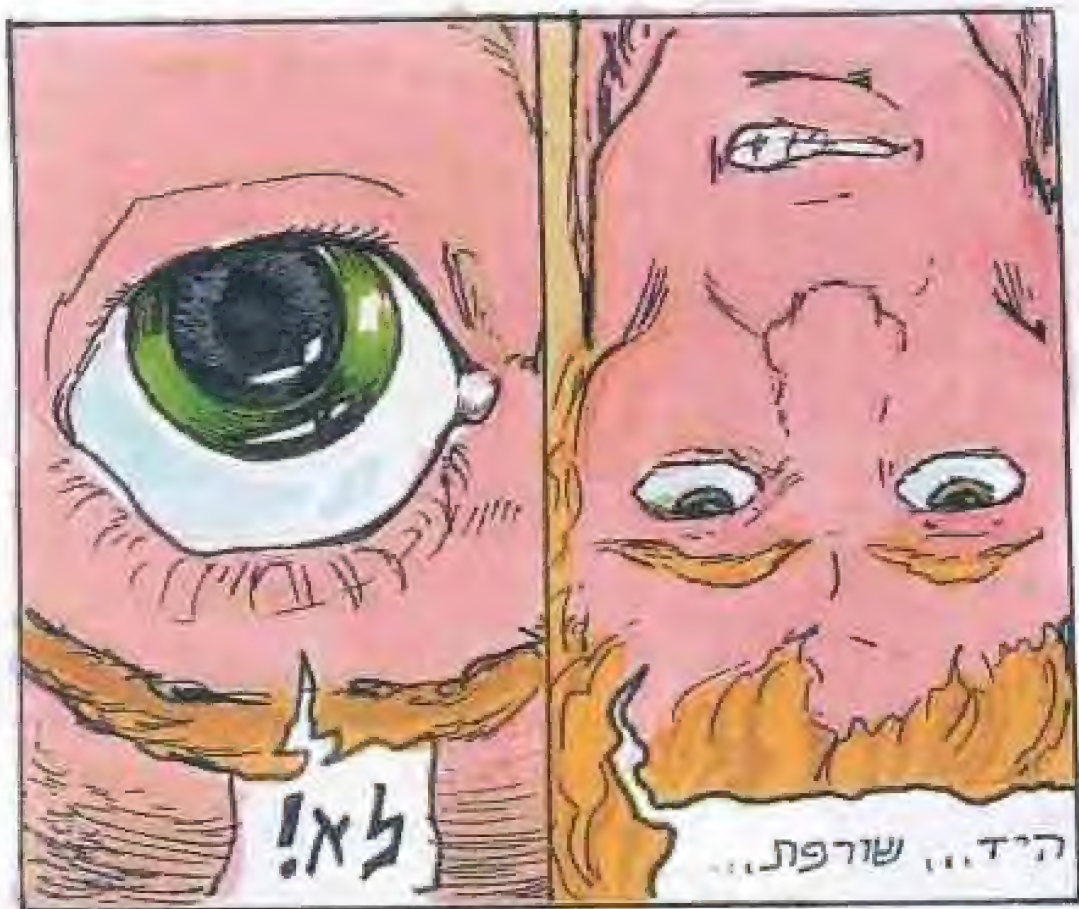


תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאד
- טוב
- בינוני
- רע

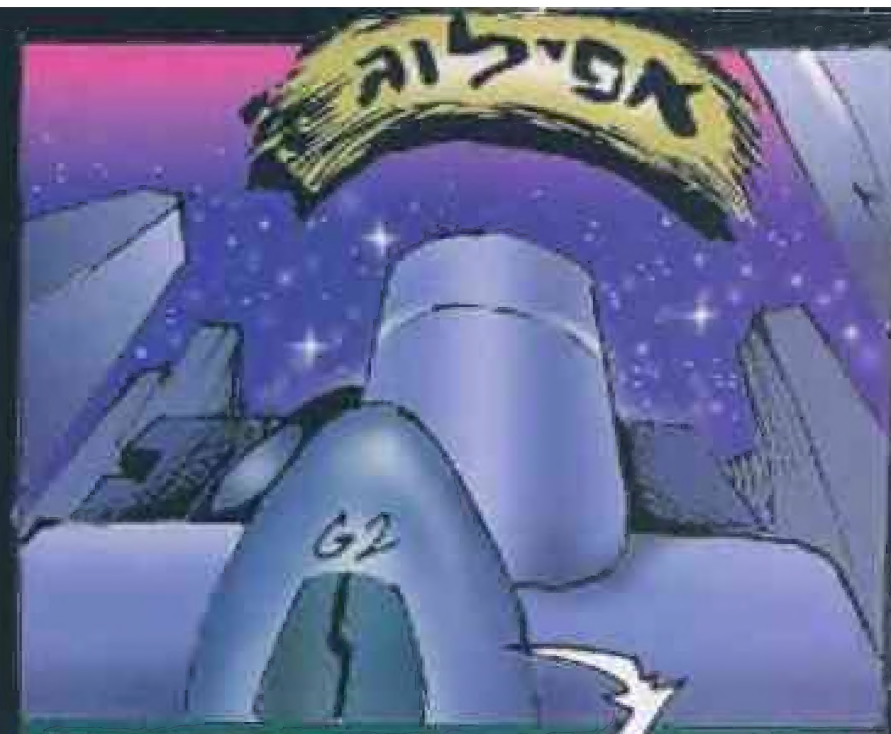








אם מ'שהו ישיג
אותו לפני
המצב אבוד



המצב יותר טוב ממה שחשבת.
אסור שאיש יתערב עכשיו...

sistem
active



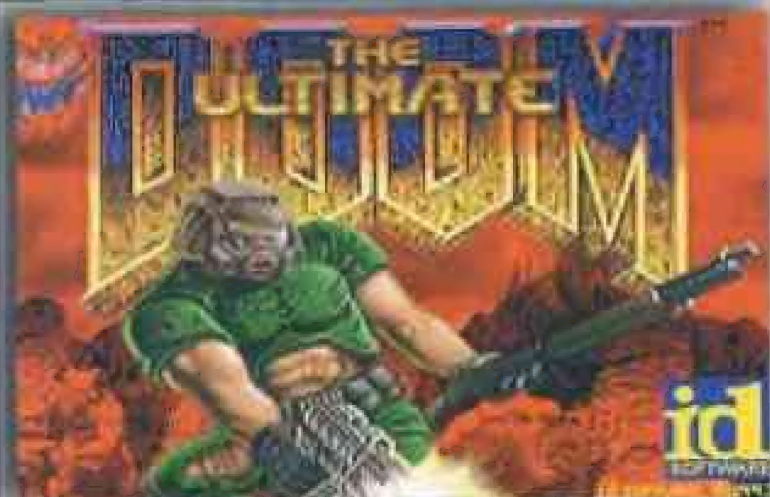
וכל מי שינסה להשיג את הגביש -

ימות!

109!

וכאן הגביש מפסיק. הסיפור הזה ימשך אולי פעם אחרת.
במודע הבא קומיקס חדש לגמרי - צבוע בפוטושופ (כמו העמוד הזה).

דום האולטימטיבי



"הדום האולטימטיבי" הוא, בעצם, אותו דום מקורי שהכרנו, עם שינויים קטנים (בסוף המשחק, למשל, רואים ציור יפהפה של הגיבור מחזיק את ראשה הכרות של הארנבת פלאפי...). למה במקום להשקיע במשהו חדש ומקורי מעדיפים כולם לסחוט עד הסוף את המנוע הגוסס של "דום"?

גירסה של דום? למה במקום זה ש-ID Software לא תשקיע את מיטב מאמציה במשחקי החדש שלה Quake (דרך אגב, ישנן תמונות של Quake במדור המשחקים שבדרך-שימו לב לגראפיקה המדהימה!)? אני אישית חושב שמוטב שבמקום לחרוש עוד ועוד את המנוע העייף של דום, צריך להתחיל להשקיע במשחק חדש, ו-Quake הוא התשובה!

החידושים הגראפיים הם החידושים היחידים בכל המשחק, כי פרט אליהם, השתמשו בדברים קיימים. וגם זה לא אומר ששינו את הגראפיקה, אלא אני רק מתכוון לכך שבנו שלבים חדשים שכמותם עוד לא ראיתי. ישנם הרבה סוגים מוזרים של מבנים חדשים שלא חשבתי עליהם עדיין, והרבה שלבים ארוכים ומסובכים. רואים ש-ID Software צברה ניסיון רב בהכנת שלבים לדום! המוזיקה היא אותה המוזיקה שהיתה בדום הראשון, רק עם סדר קצת הפוך. ואני כבר ציפיתי למוזיקה חדשה, או משהו מרהיב... כלום! סתם. מנגינות מוכרות, זקנות בשנים.

חוץ מזה, ישנו רק חידוש אחד שאפשר לשים לב אליו: כאשר גומרים את המשחק, ישנו ציור יפהפה שלך הגיבור, מחזיק את ראשה של הארנבת המסכנה שלך פלאפי, שנכרת בידי השדים חסרי הרחמים. המשחק לא ממש שווה את המחיר, ומוסר החשכל המדובר הוא:

- "אל תעשו שטויות, ואם מרביצים לכם, תחזירו."

מה הקשר? לא צריך לבלוע כל דבר שמאכילים אותנו. ■

גראפיקה - 87. לא חידשו כלום, חוץ מכמה מבנים די מעניינים, לדוגמא כלובים גדולים.

שליטה - 70. מסתבר, שבשלים מסויימים ישנם כל-כך הרבה אויבים, שאפילו על Pentium 100 זה נהיה איטני!

סאונד - 20. השתמשו במנגינות קיימות. זיפט!

אורך-חיים - 60. לא שווה את המחיר, ו/או הזמן!

תיבת הציון

- ☐ מצוין
- ☐ טוב מאד
- ☒ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

זוכרים את STREET FIGHTER 2, שיצא בעשרות מיליארדי גרסאות? ובכן, נראה כי כל חברה שמוציאה משחק מצליח חוזרת על אותו מעשה: מוציאה עשרות גרסאות של הפרק הראשון. זה קרה ב-STREET FIGHTER 2, וזה קורה ב-DOOM, שמקבל מספר מכובד של גרסאות נוספות.

הנה, לפני כמה ימים התהלכתי לי בחנות מחשבים, וראיתי על המדף ארבעה מוצרי דום חדשים: שומר מסך "דום", יום ה"דום", פיצוץ ה"דום" 2, ו... הדום האולטימטיבי. החלטתי לקחת את האחרון, ולבדוק על מה מדובר, היות וזה היה המוצר היחיד שיצא מבית Shores Software ו-Inferno. ישנו פרק חדש נוסף, שנעשה בידי אותם יוצרים, ושמו Thy Flesh Consumed. ישר התחלתי לתהות לגבי יצורים חדשים, היות וזה הדבר הכי מעניין ב"דום", כי הוא הכי נדיר. התחלתי לשחק, ולא ראיתי שום דבר חדש.

לצערי הרב, אין שום חידוש בפרק החדש הזה, מלבד העובדה שהשלבים חדשים, יפים, ו... בלתי אפשריים! וכשאני אומר בלתי אפשריים, אני מתכוון לבאמת-באמת בלתי אפשריים! למה? בבקשה...

החיים קשים

קודם כל, העלו את ההסתברות שהאויבים יפגעו בשחקן, וב-Ultra Violence, הרמה שבה אני רגיל לשחק, האויבים פוגעים בי כמעט תמיד. דבר שני, העלו את הכוח שהאויבים מורידים בכל פגיעה, והכוונה היא לכך שאם אויב פוגע בי, הוא לא מוריד לי 5%, כרגיל, אלא 20% עד 35%!! אך זוהי רק ההתחלה-להילה... בהמשך, מסתבר, ישנם יותר אויבים מכפי שניתן לספור, ושלב שני כל-כך קשה, שלקח לי מעבר לשבוע לגמור אותו!

בקיצור, יש פה מוסר השכל, ואני הולך להרצות קצת לפני שאני מעביר אותו חד ותלק: למה עושים עוד

תלוש וצריך לקומיקס "הגביש" זאת קורן שדמי

הלילה בייסבול!

משחק הבייסבול החדש של "אולפני סטורמפונט" מאפיל על כל קודמיו, ויכנים לעניינים אפילו ישראלים שבהיים לא החזיקו אלת כדור בסיס. שווה בהחלט

זריקת PITCHER לא מוצלחת, ואפילו לשלוט בחוקים שעל פיהם יתנהל המשחק, הכל על-פי החשק. אם ביצעת מהלך טוב – תוכל לצפות בו ב-REPLAY, וגם לשמור, לטעון אחר-כך, ולשחק.

יש אליפות!

נמאס לך ממשחקים רגילים? אין בעיה! אפשר לצפות במשחק שהמחשב מנהל לבד. אתה רק צריך לבחור את הקבוצות שתשחקנה, לקבוע את תאריך המשחק והאצטדיון, ולשבת ולראות משחק בייסבול מרתק, בזמן מלא! במידה וגם מזה נמאס לך, תוכל לצרף את הקבוצה שלך לליגת האולסטאר, וביחד עם כל קבוצות הצמרת בליגה האמריקאית, תוכל להתחרות על האליפות השנתית. קיימות אופציות נוספות כגון: משחק רגיל – בלי שום התחייבויות, משחק ליגה – אשר בשונה מהאולסטאר, פה ההזדמנות שווה לכולם, ומאידך המשחקים יותר קשים, ומהווים אתגר גדול יותר. לצערי, הסאונד במשחק – הוא ה-"CATCH" היחיד: מלבד קטעי השדרנות (שדי חוזרים על עצמם – בהתאם לנעשה) ישנה מנגינה די מעצבנת ברקע, שלדעתי איננה מתאימה לרוח המשחק – היא שקטה מדי, ועד שמתחילים לשחק לוקח זמן (המשחק מלא בתפריטים, ובמסכים שונים שיש לקבוע בהם את האפשרויות השונות של המשחק) ובינתיים אפשר להשתגע מהמוזיקה ברקע, וזה ממש חבל. הרבה פעמים אנחנו נתקלים במשחקי ספורט מסוג זה – שדווקא הסאונד הוא זה שמפיל אותם, עקב חוסר התאמתו לרוח המשחק. החברות המייצרות (ובמיוחד המתכנתים) צריכים להבין שכשאנחנו משחקים משחק ספורט במחשב אנחנו לא מצפים לקטע מהסימפונייה התשיעית של בטהובן, באותה מידה שאנחנו לא מצפים לדאנס רועש ברקע. מה בסך הכל ביקשנו? לא להתעלם מהסאונד ולהקדיש לו קצת יותר. טעות היא לחשוב שלמשל במשחק כדורגל ממוחשב מעניינים את השחקן רק המגרשים והשחקנים. מי שמכיר את "FIFA" של EA SPORTS (משחק כדורגל ידוע) יודע בוודאי, שהסאונד המוצלח עושה שם את כל המשחק –

ומהווה את האטרקציה המרכזית. בקיצור, על BASEBALL TONIGHT אני מאוד ממליץ לאנשים שיש להם ידע כלשהו בבייסבול (בכל זאת, הרי צריך להבין מה הולך על המגרש) ולכאלה שבאמת אוהבים משחקי ספורט מכל הסוגים, שהתמחשבו, אבל לא כל-כך מומלץ לחירשים, ולבעלי אוזן מוזיקלית משובחת. ■

גראפיקה – 90. מוגן

מיגרשים, ציבעוניות רבה. סאונד – 70. זה משחק ספורט לא לוויה!

שליטה – 58. די הרבה כפתורים, אבל אימון קל "ותפסנו..."

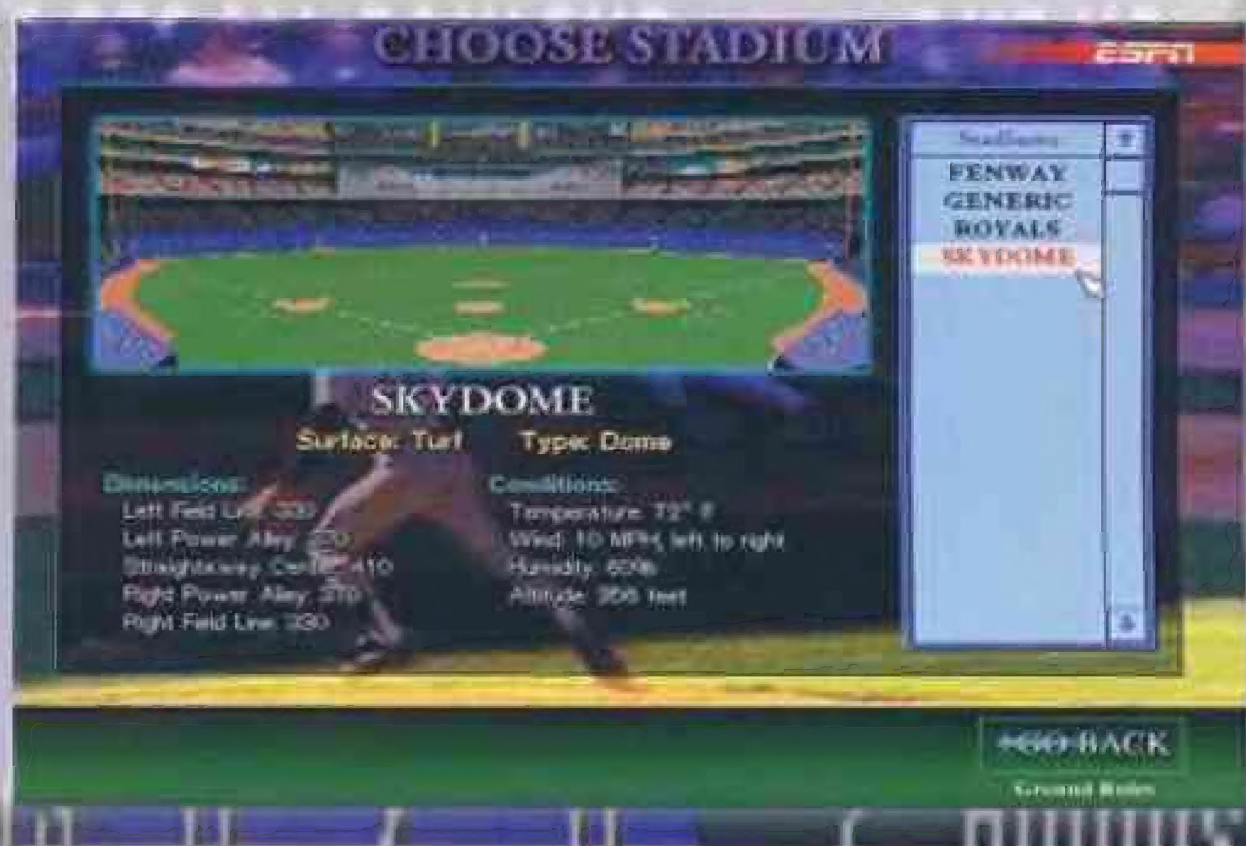
אורך-חיים – 80. רק למי שבאמת אוהב בייסבול.

תיבת הציון

- ☐ סציון
- ☐ טוב מאד
- ☒ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

משחק חדש מבית היוצר של חברת "STORMFRONT STUDIOS" מגיע אלינו. לאחר שמשחקי המחשב מיצו כמעט את כל תחומי הספורט והאתלטיקה, מגיע כעת לשם שינוי משחק בייסבול נפלא, שמאפיל על כל קודמיו בתחום הבייסבול. רשת החדשות האמריקאית ESPN משדרת לך את המשחק במלוא העוצמה: כעת גם אנחנו, ישראלים ממוצעים, יכולים להתנסות בחווית המשחק שבארצנו הקטנה מוכר לאנשים אפילו פחות מגוואים. וכמי שהתנסה במשחק בייסבול אמיתי, אני רק יכול לספר שההרגשה לא נורמלית: החבטה החזקה בכדור, הכפפות, הריצה, הקפיצה, הפסילות, את כל אילו ניתן להרגיש רק במשחק "על אמת". אבל גם משחק המחשב שלפנינו הוא משחק בהחלט לא רע: הגראפיקה טובה, כמו בכל משחקי הספורט הידועים, ולמרות שאין טיפה של וידאו או אנימציה, בהחלט ניתן להבין את המתרחש. השחקנים מצוירים כולם, וכך גם הרקע – בו ניתן לבחור בין ארבעה איצטדיונים שונים למשחק.

רשימת השחקנים והקבוצות, למרבה הפלא, גם הן כולן מעודכנות נכון לסוף העונה האחרונה, וניתן למצוא (למי שמעוניין) פרטים וסטטיסטיקה מלאה על כל אחת מהקבוצות ועל כל אחד מהשחקנים. מלבד אופציית המשחק הרגילה של שחקן נגד המחשב, או שני שחקנים אחד נגד השני, כאן אתה אפילו יכול לנהל קבוצה שלמה! את כל המשחק מלווה שדרן, שמעדכן אותך במתרחש: מי בחוץ, מי נפסל ומי חבט. גם קצת "לאומיות" לא חסרה: בתחילת כל משחק מושמעים ההמנונים של המדינות, ואותם "חותם" ההמנון של ארצות-הברית. אתה בוחר קבוצה למשחק, קובע את היריבה שלך, ואת תאריך המשחק, ואפילו יכול להחליף שחקנים עם שאר הקבוצות. תמורת שחקנים שלך. ברגע שעלית למגרש – המשחק מתחיל! ואליך מצטרף שופט, שלשם שינוי מקפיד על כל החוקים – ואכן סוף סוף ניתן לשחק בייסבול עם חוקים מלאים: ניתן לגנוב בסיסים, להקיף את המגרש בהקפת ניצחון של HOMERUN, לקבל תחנה חופשית במקרה של



מרגלים בחיתולים

"תגיד, אתה דפוק בשכל?"

משרד המחלקה הסודית נראה כמו כל משרד רגיל אחר. לא היה בו אף סממן שהעיד על פעילותו האמיתית. ראש המחלקה נראה יותר כמו דוד נחמד, מאשר ראש צוות סוכנים-חשאים.

"שב בבקשה, אדון הופר."

"איפה אני ומה אני עושה פה?"

"תרגע בבקשה. הבאנו אותך לכאן כדי להפוך אותך לסוכן חשאי, כדי שתוכל להציל את העולם."

"תגיד, אתה דפוק בשכל או משהו?"

"כן, אבל ככה זה כשננסים להתקיים על משכורת של עובד מדינה..."

ולבסוף, לאחר מספר אימונים מפרכים, XXX הפך לסוכן-חשאי מוסמך, ויצא לעשות את שלו למען המדינה, ולמען העולם כולו.

אכן, עוד סיפור מקורי (?) ועוד קווסט בינוני. למה

בינוני? מפני שלמרות שהגראפיקה די מספקת, ולמרות שהמנגינות נהדרות, חסר בו את ה"קסם" הזה, שתמיד מצאנו בקווסטים של LUCASRTS, לדוגמא: ב-TEEN AGNET אין עומק. הכל מתבסס על "קח" ו"השתמש ב-X על-Y". אני אישית לא הצלחתי להיכנס לתוך הדמויות, ולהזהות איתן, וזה מנע ממני מלהיכנס לתוך המשחק עצמו. וכפי שאתם יודעים, מעורבות ורצון להמשיך הם משפטי המפתח בכל משחק מחשב, ובמיוחד בקווסטים, כשכל שהדמויות יותר מורכבות ובעלות אופי, המשחק יותר טוב. כאן, הרגשתי שאני מדבר עם בובות, ללא כל מטרה מיוחדת. וזה חבל, מפני שמבחינה טכנית, המשחק בכלל לא רע.

גראפיקה - 79. כנראה שלגראפיקאי

יש פיצול אישיות: לפעמים טובה,

לפעמים מגעילה.

סאונד - 90. מזמן לא שמעתי מנגינות

קליטות כל-כך.

אינטרפייס - 80. מסתדרים במשך

הזמן...

אורך-חיים - 65. משחק הוא לא רק

גראפיקה, צליל ושליטה - אלא גם עומק

והזהדות - וזה בדיוק מה שחסר כאן.

מי לא חלם

בשלב כלשהו

בחיינו להיות

סוכן חשאי,

שבסוף היום

מציל את

העולם? זה מה

שיקרה לכם ב-

TEEN AGNET

קווסט לא רע

עם פוטנציאל...

אני בטוח שכל אחד מכם חלם לפחות פעם אחת

בחיינו להיות סוכן חשאי. לפי מה שרואים בסרטים

ובטלוויזיה, זו דווקא עבודה לא רעה בכלל: המתח,

הסכנה, האקשן, הבחורות... ובכלל, סוכנים חשאים

זוכים לראות את העולם, נהנים מכרטיסי אשראי שלא

נגמרים, ומעל לכל, תמיד מצליחים להציל את היקום

בסוף היום... אני חותם לכם על המקום שכל אמא

פולניה תעדיף שהילד הקטן שלה יהיה סוכן חשאי

מאשר רופא, או עורך דין, או אפילו כתב זומביט (!).

ואכן, חברים, ההזדמנות הגדולה שלכם הגיעה, הודות

ל-TEEN AGNET, קווסט חדש מבית-היוצר של חברת

UNION-LOGIC הקנדית.

הכל התחיל כאשר כמויות אדירות של זהב החלו

להיעלם מכספות הבנקים בכל רחבי המדינה. כל

נסיונות החקירה העלו חרס. הזהב פשוט נעלם, כאילו

בלעה אותו האדמה. בסופו של דבר, המשטרה (וכל

הגורמים הסטנדרטיים שטיפלו

במקרה) הרימה ידיים, והגדירה את

המקרה כ"פשע על טבעי". מכאן, כמו

בכל סרט מתח-מדע-בדיוני שמכבד את

עצמו, תיק החקירה עבר לחסות

"המחלקה לחקירת פשעים על-טבעיים"

(אלא מה?). הבעיה היחידה היתה שגם

הם לא הצליחו לגלות מה קרה. לבסוף,

מתוך מניעים של ייאוש וחוסר אונים,

האנשים האחראים החליטו לתת לתיק

צ'אנס אחרון, והזמינו מגדת-עיתידות

לחדר החקירה. המשימה שהציבו בפניה

היתה פשוטה מאוד: "תפתחי את ספר

הטלפונים, ותבחרי משם את מי

שמתאים ביותר, לפי דעתך, לפתור את

התיק."

"אתם באמת חושבים שתצליחו?"

"לא."

"אז למה בכלל הזמנתם אותי לכאן?"

"כי אין לנו משהו יותר טוב, ואנחנו

חייבים לסגור את החודש..."

"נו טוב, אני אנסה למצוא מישהו."

אתם זוכרים איך הייתם פותחים את

ספר הטלפונים ובוחרים באופן אקראי

משפחה אומללה שתהפוך קורבן

להטרדות טלפוניות אין-ספור? בכל

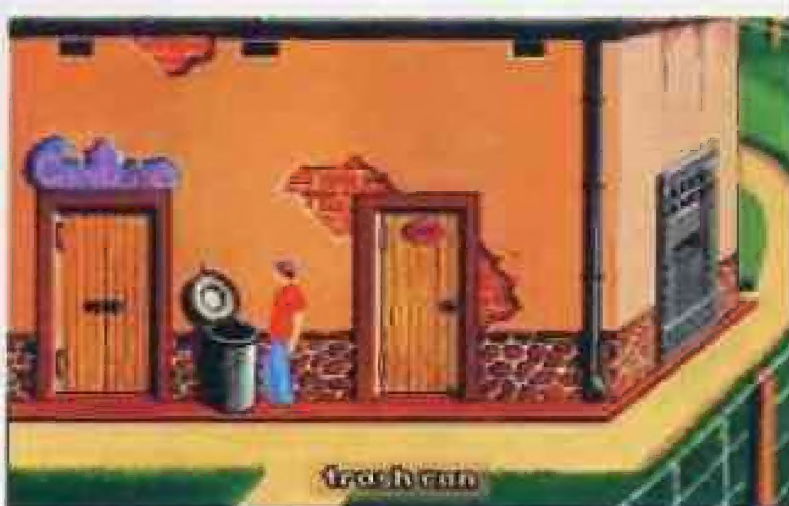
אופן, אני זוכר, וזה בדיוק מה שמגדת

העתידות עשתה, וכתוצאה מכך, נער

נחמד ששמו מארק הארפר, מצא את

עצמו חטוף על-ידי שני סוכנים

חמושים, כשהוא בדרך אל הבלתי-ידוע.



- תיבת הציון**
- ☐ מצוין
 - ☐ טוב מאוד
 - ☒ טוב
 - ☐ בינוני
 - ☐ רע